PC ИГРЫ: ВЫБИРАЕМ ЛУЧШИЕ ИГРЫ И ПОДВОДИМ ИТОГИ 2010 ГОДА

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

02 ФЕВРАЛЬ

#02(85) 2011

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 250 РУБЛЕЙ

СТР. 42

ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ

НОВАЯ ИГРА СЕРИИ ВЫЙДЕТ И НА PC!

СТР. 38

SHOGUN 2: TOTAL WAR

ХАРАКИРИ ДЛЯ СТРАТЕГА

СТР. 60

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

ОБОРОТНИ В АЗЕРОТЕ

LEVEL UP

ПРИЛОЖЕНИЕ: **НОВЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

\+ **DVD** С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

ТЕМА НОМЕРА

ВЕДЬМАК 2 УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

(game)land hi-fun media

publishing for enthusiasts

4 607157 100018 11002

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: BULLETSTORM, SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS, BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM, FINAL FANTASY XIV

ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – **МОЛОКО В ПОДАРОК**

Слово «кашрут» на иврите означает «пригодный, разрешенный». Система кошерного питания – это древнейшая, бережно сохраняемая традиция еврейского народа. В ее основе лежат несколько заповедей из Торы. В том числе, относящиеся к здоровью животных.

Ученые изучали и применяли Законы кашрута на протяжении трёх тысяч лет. Люди различных национальностей и вероисповеданий доверяют качеству кошерных продуктов. Во многих странах мира, кошерные продукты питания считаются более качественными – из –за строгого контроля и дополнительных требований по гигиене, пищевым добавкам и применению химических веществ.

Идеологическую основу кошерного питания прекрасно передает поговорка "мы – это то, что мы едим". От еды напрямую зависит наше здоровье и долголетие. А также состояние духа и ясность мысли, характер и поступки.

на правах рекламы

EDITORIAL

После традиционной январской прокрастинации мы наконец-то подводим игровые итоги прошлого года. Редакционный коллектив (а итоги мы в этот раз подводим вместе) называет игрой года Mass Effect 2, но, знаете ли, я не согласен, у меня особое мнение. Для меня главным событием 2010-го стал все-таки долгожданный стратегический джаггернаут StarCraft 2. Я прошел Mass Effect 2 не только до конца, но и со всеми скачиваемыми дополнениями, это действительно отличный научно-фантастический эпик, но спросите себя, что вы будете думать об этой игре через несколько лет? Вероятно, мы будем помнить уже вторжение инопланетян на Землю в Mass Effect 3. А хитовая RTS от Blizzard – это игра, без преувеличения, на десятилетие. StarCraft 2 остается глубокой, сложной и разнообразной стратегией и при этом радует своих фанатов массой новых социально- и турнирно-ориентированных элементов, которые обеспечат игре рекордно долгую жизнь. Именно их (а вовсе не четвертой расы) не хватало в оригинальном «старике». Да, в краткосрочной перспективе, в феврале 2011 года, зрелищная и кинематографичная Mass Effect 2 кажется более достойной игрой, но загляните на пять лет вперед – сколько поклонников будет у нее, а сколько у StarCraft 2? Таково авторитетное, но субъективное мнение главного редактора. «Да ты просто фанат Blizzard, тебе нравятся все их игры», – скажут на это хором редакторы Кирилл Перевозчиков и Толя Сонин и будут тоже правы. Поэтому более объективные итоги 2010 года (с короткими описаниями других двадцати восьми игр, заслуживающих внимания и любви) вы найдете на дальнейших страницах этого номера.

Игорь Сонин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ЯНВАРЕ

АНАТОЛИЙ СОНИН

Подводя итоги года, мы столкнулись с очевидным фактом: хороших игр – экшнов, RPG, стратегий, гонок – в 2010-м было полным-полно. При этом все качественные проекты построены будто бы по законам драматургии: игры все больше становятся произведениями искусства, которым есть, что сказать зрителю; все меньше – игрушками, которые дают людям свободу выражения. Хорошо это или плохо? Лично меня такая ситуация немного угнетает.

ИГОРЬ ЕРЫШЕВ

Индийский кинематограф не перестает удивлять: выпускает фильм про робота, который танцует и поет, бандитам тумаки раздает, и растягивает его на добрые три часа. Такое, на мой взгляд, пропускать нельзя ни в коем случае. Самый высокобюджетный индийский фильм, крутая компьютерная графика... Зовется Enthiran, если что.

АЛЕКСАНДР БАРЫШНИКОВ

Мой друг давеча совершил коварную диверсию – подарил мне, ортодоксальному ПК-стратегу, окаянный вертеп по имени Xbox 360. По такому случаю Total War временно отложен в сторонку, а я, яростно тоскуя по мышке и клавиатуре, посредством геймпада причащаюсь к лучшему вестерну последних лет – Red Dead Redemption. Лучше поздно чем никогда, верно же?

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Едва успел закончиться невероятно удачный в плане игр 2010 год, как уже подступает новый поток релизов – совсем скоро выйдут Dead Space 2, BulletStorm, Crysis 2 и Dragon Age 2. В связи с последней решил все-таки добить «Dragon Age: Начало» – наверное, лучшее на сегодняшний день игровое высказывание про рыцарей, магию и драконов.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №02(86) 2011

Главный редактор
Игорь Сонин
igor.sonin@glc.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков,
Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев, Денис Кублицкий,
Игорь Федюкин

Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин,
Юрий Левандовский

РС-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каржашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Группа GAMES & DIGITAL

Старший менеджер
Мария Нестерова
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Николаенко

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@glc.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер
Татьяна Яковлева

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@glc.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248
Менеджеры по продажам
Ежова Лариса
ezhova@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 279
Кузнецова Олеся
kuznetsova_o@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 254
Захарова Мария
zakharova@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 203

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 104 159 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

ТВОЯ МАМА НЕНАВИДИТ DEAD SPACE 2!

Шокирующие сцены насилия, кошмарные враги, космический город в крови! Все мамы в ужасе!
Управляя Айзеком Кларком, ты можешь спасти космос от вторжения жутких некроморфов.

DEAD SPACE 2

УЖАС ОКУТАЕТ КОСМОС
26.01.11

Успей приобрести
DEAD SPACE 2 LIMITED EDITION
для PS3 и получить в комплекте
игру DEAD SPACE EXTRACTION
с поддержкой контроллера
PLAYSTATION MOVE.

PS3 PlayStation 3
PlayStation.Move
PlayStation Network
EA VISCERAL GAMES

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM. Старый наркотик в новой упаковке. Редизайн локаций! Две новых расы! Гигантский огнедышащий дракон! СТР. 60

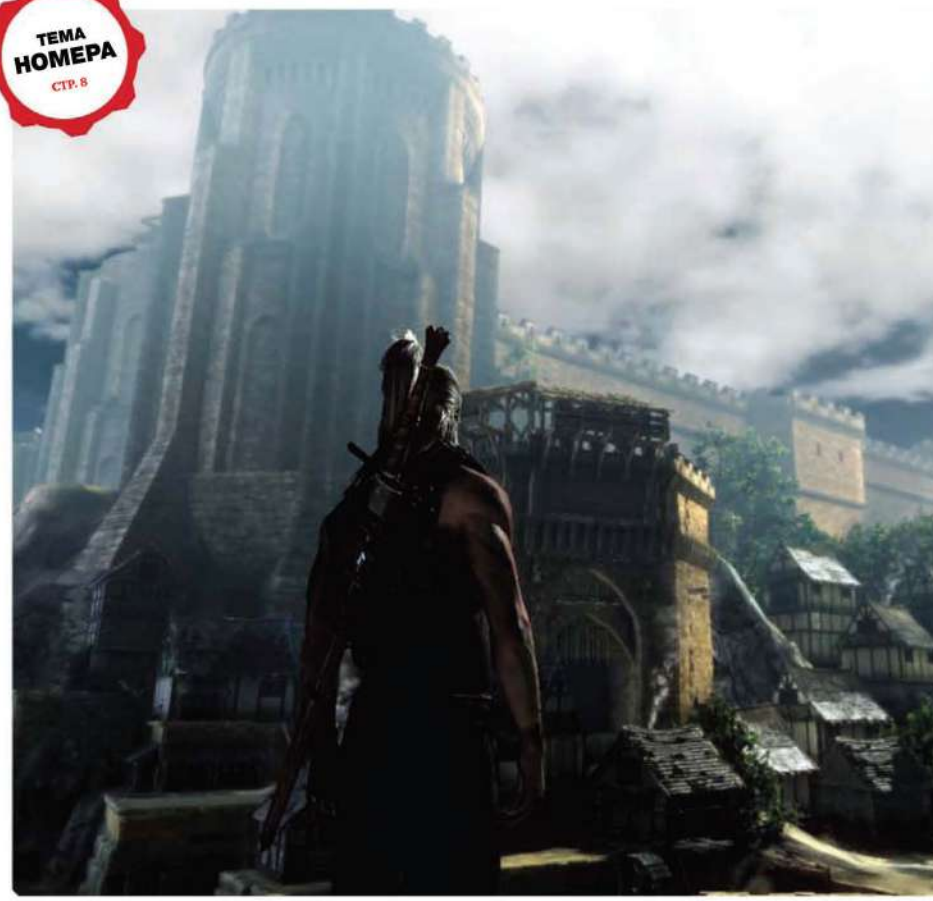
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM. Роскошное многопользовательское дополнение к главному шутеру года. СТР. 70

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS. Четыре обличья Человека-паука наконец-то добрались до PC. СТР. 80

SUPER MEAT BOY. Зубодробительный платформер про супермясного мальчика – лучший независимый проект прошедшего года. СТР. 96

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

ТЕМА НОМЕРА СТР. 8



1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Ведьмак 2: Убийцы королей

НОВОСТИ
16 Новости
26 Галерея
28 Игровая карта мира
30 10 интересных фактов
32 Чарты и релизы

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
34 Bulletstorm
38 Shogun 2: Total War

ПРЕВЬЮ
42 Assassin's Creed: Братство крови
44 Dungeons
46 Rock of Ages

СПЕЦ
48 Итоги года

РЕЦЕНЗИИ
60 World of Warcraft: Cataclysm
70 Battlefield: Bad Company 2 Vietnam
76 Final Fantasy XIV
80 Spider-Man: Shattered Dimensions
84 Gray Matter
88 Трон: Эволюция
92 nail'd
96 Super Meat Boy
98 Back to the Future: The Game – Episode 1
100 DeathSpank: Thongs of Virtue
102 Mount & Blade: Огнем и мечом – Великие битвы
104 Полный привод 3
106 MX vs. ATV Reflex
108 Shaun White Скейтборд
110 Europa Universalis III: Divine Wind
112 Зал славы

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
114 Российские локализации

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
118 Игры от независимых разработчиков

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
124 Новости
126 Превью: Bloodline Champions
128 Рецензия: Jade Dynasty
130 В браузере: Tetris Friends

СПЕЦ
132 Игры и кинематограф

ШКОЛА РАЗРАБОТЧИКА
142 Уроки геймдизайна от Katauri Interactive

ЖЕЛЕЗО
148 Железные новости
150 Тест материнской платы ASRock P55 Extreme4

СОДЕРЖАНИЕ

151 Тест видеокарты HIS Radeon HD 6870+
152 Тест системы охлаждения CBO Larkooler
153 Тест монитора IIYAMA ProLite T2250MTS
154 Тест электронной книги WEXLER.BOOK T7001W
156 Тест материнской платы GIGABYTE GA-P67A-UD3
157 Конфигурация
158 Линейка: мыши от Speedlink

РЕТРО
160 Unreal
163 История Epic Games
165 Ретроновости

166 **ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ**

170 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
172 Сергей Думаков
173 Николай Третьяков

174 **ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ**

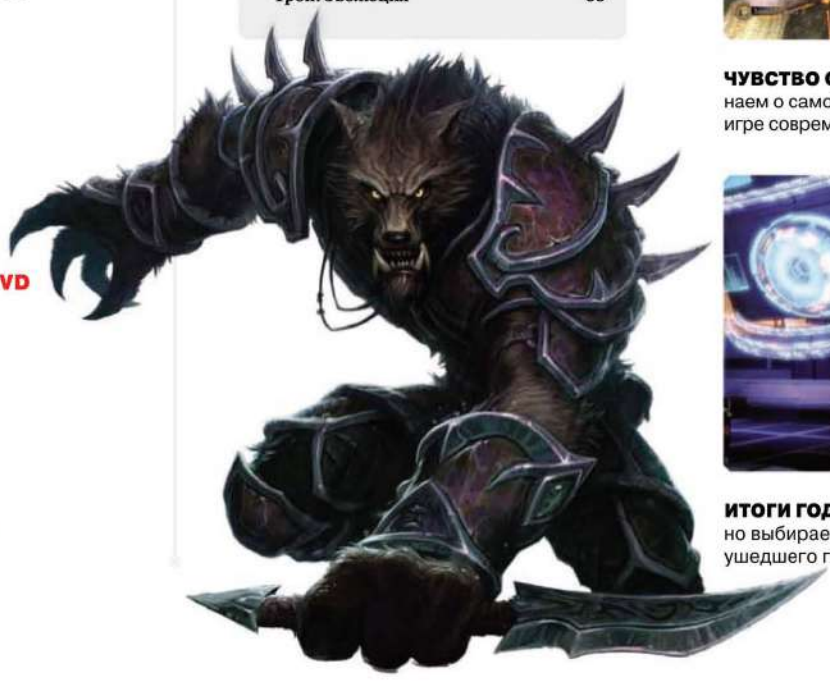
176 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Коломна/Тевье	2 обл.
Альфа-Банк	3 обл.
Gigabyte	4 обл.
EA	3
Grafitec	7, 31
1С–СофтКлаб	37
MMC	41
Европа+ TV	75
ozon	79
2x2	91
Авирса	95
Подписка	117
Редакционная подписка	131

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Assassin's Creed: Brotherhood	42
Back to the Future: The Game – Episode 1	98
Battlefield: Bad Company 2 Vietnam	70
BioShock	172
Bloodline Champions	126
BulletStorm	34
DeathSpank: Thongs of Virtue	100
Dungeons	44
Europa Universalis III: Divine Wind	110
Final Fantasy XIV	76
Gray Matter	84
Jade Dynasty	128
Mount & Blade: Огнем и мечом – Великие битвы	102
MX vs. ATV Reflex	106
nail'd	92
Rock of Ages	46
Shaun White Skateboarding	108
Shogun 2: Total War	38
Spider-Man: Shattered Dimensions	80
Super Meat Boy	96
Tetris Friends	130
Unreal	160
World of Warcraft: Cataclysm	60
Ведьмак 2: Убийцы королей	8
Интервью с Blizzard	66
Полный привод 3	104
Трон: Эволюция	88



АНАТОМИЯ СЦЕНЫ. Многие игры вдохновляются известными кинофильмами – мы вспомнили самые очевидные заимствования в громких проектах. СТР. 132

УРОКИ ГЕЙМДИЗАЙНА ОТ KATAURI INTERACTIVE. Урок шестой. Как сделать удобный, красивый и функциональный игровой интерфейс. СТР. 142

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ. Мы вспоминаем о самой впечатляющей подводной игре современности: BioShock. СТР. 174

ИТОГИ ГОДА. Редакция коллективно выбирает три десятка лучших игр ушедшего года. СТР. 48

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

ЕСЛИ ВЫ КУПИЛИ «РС ИГРЫ» ВПЕРВЫЕ, ЭТА СТРАНИЦА ПОМОЖЕТ СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В СОДЕРЖАНИИ ЖУРНАЛА И СУТИ РЕДАКЦИОННОЙ ПОЛИТИКИ. А ЕСЛИ ВЫ НАШ ПОСТОЯННЫЙ ЧИТАТЕЛЬ, ТО ЗДЕСЬ ВЫ УБЕДИТЕСЬ – «РС ИГРЫ» ТАКОЙ ЖЕ ОТЛИЧНЫЙ ЖУРНАЛ, КАК И ПРЕЖДЕ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

«РС ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

«РС ИГРЫ» – ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

В мире есть много журналов про игры. Но именно «РС ИГРЫ» – правильный. Мы пишем доходчиво, четко, подробно и только про то, что интересно российским геймерам. Главное в нашем журнале это игры, но мы касаемся и других тем, которые могут быть интересны для владельца персонального компьютера. «РС ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная доступным языком.

«РС ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ

За многие годы своего существования журнал «РС ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или в нашей группе «В Контакте».

«РС ИГРЫ» В СЕТИ:

ГРУППА «В КОНТАКТЕ»
http://vkontakte.ru/club2163814

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ФОРУМ
http://forum.gameland.ru

АНОНС НОВОГО НОМЕРА
http: www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

10 гениально	**9.0** великолепно
8.0 очень хорошо	**7.0** хорошо
6.0 нормально	**5.0** посредственно
4.0 плохо	**3.0** очень плохо
2.0 отвратительно	**1.0** безнадежно

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «РС ИГРЫ» выходят ежемесячно на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 192 страниц. На данный момент к каждому номеру прилагаются:

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP

Razer
Naga™
MMOG Laser Gaming Mouse

89
11/2009
GameStar
Naga

Test: 11/2009
WERTUNG: 1,86
Razer
Naga
Hardware

SFT 10/2009
GUT 1,7

GAMES
WERTUNG
sehr gut

«Эта мышь многократно превосходит любые MMO или мультифункциональные устройства, сделанные любым другим производителем, когда-либо...» Miyari, WOWHead

Стань Имба

www.getimba.com

спрашивайте в магазинах:
М.видео www.mvideo.ru
MediaMarkt www.mediamarkt.ru
ЭЛЬДОРАДО www.eldorado.ru

powered by 3.5G Laser Sensor
5600 dpi

for gamers. by gamers.™

ru.razerzone.com

реклама

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

Автор:
Игорь Сонин

ВЕДЬМАК 2
УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** The Witcher 2: Assassins of Kings
- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari / Namco Bandai
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** CD Projekt RED
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.thewitcher.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 17 мая 2011 года

ЕСЛИ БЫ У ШЕПАРДА БЫЛ МЕЧ

Некоторые враги укрываются за щитами, причем хлипкие щиты можно разбить мощными атаками, а с нехлипкими придется повозиться.

Отношения нашей компании с польской CD Projekt начались много лет назад. Сейчас Михал Кичински, один из авторов первого «Ведьмака», стал уважаемым бизнесменом, а мы еще хорошо помним, как лет пять назад, задолго даже до анонса игры, он лично приезжал к нам в московский офис с огромным туристическим рюкзаком. Михал доставал оттуда лэптоп с прототипом «Ведьмака», показывал смену дня и ночи и убеждал, что именно эта никому не известная разработка станет одним из любимейших игровых сериалов. Нам прекрасно знаком уютный варшавский офис CD Projekt на правом (восточном) берегу Вислы, мы были в нем незадолго до релиза первой части и проверяли, чего удалось достичь полякам за годы работы. Спираль истории делает очередной виток: сегодня мы вновь в гостях у CD Projekt. За это время многое изменилось – первый «Ведьмак» стал мировым хитом и заслужил уважение и прессы, и игроков; окрепло и разрослось выделенное в отдельную студию подразделение по разработке CD Projekt RED (издательскую часть бизнеса теперь в шутку называют CD Projekt BLU); часть офиса занял придуманный и созданный поляками магазин по продаже ретро-игр GOG.com; на стенах офиса появился совсем другой концепт-арт и… постеры обеих частей Mass Effect, а на общем холодильнике – улыбающаяся рожа капитана Шепарда с подписью: «Я капитан Шепард, и это мой самый любимый холодильник на Цитадели!» Первый «Ведьмак» доказал, что в CD Projekt могут создать хорошим ролевую игру. Второго «Ведьмака» делают уже не для того, чтобы он был просто хорошим. Теперь он должен быть лучшим.

Рискованно вкладывать деньги в сомнительный проект от неизвестной команды – поэтому первый «Ведьмак» разрабатывался с весьма скромным бюджетом и на готовом движке Aurora (он же – «движок от Neverwinter Nights»). Продемонстрировав свой талант и доказав свои способности, поляки обрели не только уверенность, но и увеличенное финансирование, а значит – смогли сделать игру еще больше и еще лучше. На студии нас встречает старший продюсер Томаш Гоп, когда-то работавший над первой частью и хорошо знакомый с деталями происходившего. Он организует небольшой тур по зданию, показывает работу художников, аниматоров, сценаристов, моделлеров и всех остальных, кто сейчас трудится над игрой – команда заметно выросла. После выхода первой части перед разработчиками стоял выбор: сделать несложное дополнение или заняться полноценным сиквелом. Они некоторое время колебались, но в конце концов все-таки выбрали второй путь.

В итоге от первой части в сиквеле не осталось ни-че-го. Все новое. Для «Ведьмака 2» в CD Projekt RED создается собственный движок, специально адаптированный под сюжетно-ориентированные ролевые игры, а к собственному движку, разумеется, прилагается собственный инструментарий. Поляки решили сосредоточиться только на том, что они умеют делать очень хорошо, – на сюжете. Поэтому внутри нового движка, называемого RED Engine, достаточно чужих технологий: например, за физику отвечает ирландский Havok, за поиск путей – французский PathEngine, за пользовательский интерфейс – американский Scaleform, за обработку звука – австралийский FMOD. Что делают в CD Projekt? Всю обработку сюжета и сюжетных событий, боевку, графику и прочие элементы, которые им удаются лучше, чем кому-либо другому. Движок получается настолько удачным и универсальным, что CD Projekt даже не прочь отдавать его в лицензирование – но только после того, как докажут серьезность своих намерений, выпустив «Ведьмака 2». Томаш готов показать нам игру в действии прямо сейчас – он проводит нас в глубину студии к одному из специально подготовленных компьютеров, на котором запу-

На наш взгляд, главное достижение движка RED Engine – это потрясающее освещение. Посмотрите, например, как свет играет на клинке меча.

И замок, и деревня – не декорации, а действительные части игрового мира. Скоро Геральту доведется там побывать.

Большой драки в тюрьме можно избежать, если прокрасться мимо стражников незамеченным и «отключать» их по одному. Кстати: освещение!

«Кейн? Линч? Отзовитесь! Куда эти уроды вас спрятали?!»

КУПИ ЦИФРОВУЮ ВЕРСИЮ – ПОМОГИ РАЗРАБОТЧИКУ

«Ведьмак 2» выходит сразу в нескольких замечательных изданиях, но разработчики трубят на каждом углу: не покупайте игру в магазинах, заходите лучше на GOG.com! История вопроса: GOG (Good Old Games) – это сайт, принадлежащий издательской части CD Projekt и продающий хорошие старые игры без DRM-защиты. «Ведьмак 2» – исключение, это единственная нестарая игра, которая продается на GOG. Покупая версию там, вы, во-первых, будете иметь игру в момент ее релиза и забудете о проблемах с диском. Во-вторых, вы получаете расширенное цифровое издание – с цифровыми версиями саундтрека, буклета, мануала и всего остального, а также специальными бонусами: цифровым артбуком и дополнительной классической компьютерной RPG от GOG.com на ваш выбор. В-третьих, вы совершаете благое дело: все деньги от вашей покупки идут разработчику, а региональные издатели «Ведьмака 2» дружно остаются с носом. Есть и минус: на данный момент на GOG.com доступны только европейские языки – английский, французский, немецкий, испанский и итальянский. Удовольствие обойдется вам в 45 долларов США, то есть около тысячи четырехсот рублей.

Загрузок на входе в таверну теперь нет. В игре вообще теперь нет загрузок – данные подкачиваются незаметно, пока вы занимаетесь своими делами.

щена текущая версия «Ведьмака 2» со специальной, эксклюзивной и ранее невиданной презентацией.

ГЕРАЛЬТ И ГНОМЫ

Взяться за мышь и клавиатуру, правда, не дают – игру показывает «дизайнер по реализации» Матеуш Томашкевич. «Зовите меня Мэтт», – устало улыбается он при знакомстве. Матеуш, друг-славянин, как же мне знакома эта проблема! Я тоже смертельно устал от иностранцев, коверкающих мое имя, – представители англо-саксонской культуры слово «Игорь» произносят не иначе как «Айгор», да и ассоциация с этим именем у них тоже одна – горбун «Айгор», слуга доктора Франкенштейна. К счастью, с поляками мы в плане культуры куда более близки, и мы с Матеушем быстро находим общий язык и называем друг друга правильными именами, а Геральта – Геральтом, а не каким-то там «Джеральтом».

Итак, Геральт. «Ведьмак 2» начинается через несколько недель после концовки первой игры, но связь между играми весьма призрачная – большинство персонажей и все локации без исключения совершенно новые. В нашей демонстрации Геральт оказывается в поселении гномов. Первое, на что хочется обратить внимание, это размеры локации. Они огромны. Поднявшись на возвышение, мы запросто охватываем взглядом не только весь город, но и соседний лес, напрямую соединяющийся с городом без какой-либо загрузки. Загрузок, кстати, в игре вообще нет – как сейчас принято, все данные подгружаются автоматически в фоновом режиме. Несмотря на огромный размер локации, улицы полны народа, причем двух похожих гномов в толпе вряд ли встретишь. За разнообразие простолюдинов в RED Engine отвечает система модульной генерации персонажей: она случайным образом собирает модели прохожих из огромного количества заранее подготовленных частей – рук, ног, тел, голов, шляп, курток и тому подобного. Поэтому город в «Ведьмаке 2» если и напоминает о чем-то, то не о статичных космических станциях Mass Effect, а скорее о бурлящих жизнью улочках Assassin's Creed. Местные жители идут по своим делам, а Геральт направляется, естественно, в таверну – хрестоматийный фэнтезийный источник заданий, приключений, синяков и венерических заболеваний. Предчувствие подсказывает: сейчас получим квест. И действительно, около входа в таверну героя останавливает хорошо одетый гражданин: так, мол, и так, в последнее время находим в лесу трупы молодых парней, видать завелось там что-то недоброе, ты же ведьмак – разберись. Геральт почесывает задницу: «Много уже трупов?»... а я озадаченно смотрю на Матеуша: «Что-что? Геральт почесывает задницу? Во времена первого «Ведьмака» такой фигни не было!» Матеуш хитро улыбается и объясняет: в игре мы увидим совершенно новые, кинематографичные диалоги, а задница это, мол, просто пример. В этом плане игра будет похожа на Mass Effect 2 – во время диалога можно будет не только разговаривать, но (иногда) использовать знаки, хитрить, угрожать физической расправой и применять разнообразные методы давления. Диалоги фактически превращаются в небольшие заставки: в общении может участвовать и больше двух человек, причем персонажи могут присоединяться к беседе или, наоборот, уходить, прямо во время общения. В данном нашем диалоге все эти сложности не видно, но позже нам показали примеры, на что способна игра, и можем честно сказать – диалоги здесь как минимум на уровне Mass Effect 2. Как минимум.

В общем, почесав задницу, Геральт соглашается посодействовать в решении проблемы. Но прежде чем отправляться в лес, зайдем все-таки в таверну. Здесь отличия от первой части особенно очевидны. Сразу бросаются в глаза две ве-

Так мог бы выглядеть «Ведьмак 2», если бы в нем сохранились те же настройки камеры, что и в первой игре. На самом деле в игре есть только вид «из-за плеча», а это – специальный бутафорский скриншот.

НЕ БУДУ СКРЫВАТЬ: НАШИ БОИ ВДОХНОВЛЕНЫ BATMAN: ARKHAM ASYLUM. В ЭТО СЛОЖНО ПОВЕРИТЬ, НО ЭТО ТАК.

ТОМАШ ГОП, СТАРШИЙ ПРОДЮСЕР

щи. Во-первых, в игре стало гораздо больше персонажей: за каждым столом сидят, общаются, пьют и едят какие-то люди, так что ключевого персонажа не сразу и заметишь. Во-вторых, освещение. Не знаю, что поляки сделали с освещением, но эффект невероятный: в фэнтезийном мире источником света выступает в основном живой огонь – камин, свечи, факелы и прочее. Пламя колышется, отблески играют на стенах, зал заполняется неуверенным сиянием: ближе к камину светло и приятно, вдали – темные, холодные углы. Очень сложное и в то же время очень естественное и правдоподобное освещение полностью создает атмосферу таверны, благодаря ему в игру хочется верить. Матеуш показывает несколько мини-игр в таверне: кости и армреслинг. Они сделаны очень подробно, сразу заставляют вспомнить о GTA IV, но уже не производят особого эффекта. Просто знайте: мини-игры в «Ведьмаке 2» есть, их больше и они сложнее. Проиграв немного денег, Геральт возвращается к заданию. Отправляемся за город и посмотрим, что там происходит.

ЛЕГКО В БОЮ

Переход между городом и лесом, как уже говорилось, совершенно ненавязчивый и неочевидный, без какой-либо загрузки. Вообще, граница между «подземельями» и «городами» в «Ведьмаке 2» размыта, и ты никогда не знаешь, чего ждать за следующим сюжетным поворотом – то ли драки, то ли словесной перепалки. В лесу, у пруда, нас уже поджидают несколько бандитов, поставленные здесь словно специально, чтобы демонстрировать заблудшему игровому журналисту новую боевую систему. В первой части, если помните, боевка была очень своеобразной и сводилась к ритмичному кликанию на выбранной цели. Это, по словам Томаша, было не сознательное решение, а скорее результат ограничений движка Aurora. Более того, внутренняя механика боя в первом «Ведьмаке» была пошаговой, а игроку просто выдавалась картинка, изображающая драку в реальном времени. Все эти не слишком удачные особенности первой части отправляются на свалку, в «Убийцах королей» нас ждет совершенно новая, гораздо более впечатляющая боевая система.
Во-первых, больше никаких стоек и никакого утомительного мышекликания. Во-вторых, полный контроль над персонажем. Матеуш, досконально знакомый с игрой, демонстрирует на экране чудеса ловкости: Геральт с ходу наносит ловкий удар ближайшему разбойнику, перекатывается из-под занесенного меча, проводит удачное комбо, сильным ударом «открывает» прячущегося за щитом противника и сокращает дистанцию с магом. Бой выглядит, за неимением лучшего сравнения, как натуральный Mass Effect 2 с мечами. Анимация хороша настолько, что невозможно понять, где заканчивается одно и начинается следующее движение – все действия ведьмака сливаются в единый, словно заранее срежиссированный танец. Набор движений довольно широк – слабый и сильный удары, блок, перекаты, магия (знаки), – а к разным противникам требуется разный подход. «Закликать до смерти» парня со щитом не получится ни при каком раскладе – нужно или придумать, как его «открыть», или зайти к нему со спины. В определенных местах можно вообще избежать боя, незаметно перерезав врагов поодиночке. Заклинания вражеского мага рассыпают по экрану спецэффекты, при ранении камеру трясет и заливает кроваво-красным цветом – словом, атмосфернее некуда. И да, в «Ведьмака 2» придется уметь играть – все действия исполняются только с клавиатуры и мыши по вашей непосредственной команде. Ну а характеристики персонажа уже определят результат ваших атак: в углу экрана старомодное окошко ведет боевой журнал, пестрящий сообщениями, вроде «вы ударили разбойника на 34 очка повреждения». Если характеристики слабоваты, то самая ловко исполненная атака не приведет к успеху. И наоборот, будь вы хоть гений клавиатурных кнопок и мышиных кликов, с необученным героем и плохим оружием против серьезного монстра ловить вам будет нечего.

А ПОГОВОРИТЬ?

Бой производит такое впечатление, что после него не сразу вспоминаешь о задании. Ах, да – убийства в лесу, нужно разобраться. Геральт спускается в склеп, где лежит тело одного из погибших. Ведьмак раскрывает полотнище с трупом и неожиданно оказывается в режиме «диалога»: необходимо осмотреть тело в поисках улик. Если сейчас пропустить что-то важное или сделать неверный вывод, дальнейшие приключения могут пойти не по самому удачному пути. Матеуш знает, что делает, и легко находит в вещах покойного рукописный том поэзии Лютика. Том, как мы выясняем чуть позже, был украден непосредственно у бестолкового трубадура, и, видимо, с его помощью погибший и нашел свою смерть. Лютик и сам гостит неподалеку, в разговоре с ним Геральт быстро выясняет суть происшедшего: ходят слухи, что в окрестностях завелась прекрасная демоница-суккуб, которая и сводит молодых людей в могилу. Злодейка обещает неземные наслаждения, но добраться до нее не так просто – сначала красавицу нужно привлечь, продемонстрировав пылкую страсть, глубокие переживания

Как в анекдоте: «Биться так биться, чего в попу-то орать...»

Парню можно помогать, а можно не помогать. Последствия этого выбора вы увидите дважды: и прямо сразу, и еще раз через много часов игры.

В игре стало больше зевак и прохожих, а сами зеваки и прохожие стали более разнообразными. И еще раз обратите внимание на отличное освещение.

Реплики во время диалогов появляются не в специальном окошке, а прямо на экране, рядом с героями. На этом скриншоте они появились бы в правой нижней части картинки.

МЕЧТА КОЛЛЕКЦИОНЕРА

Первая часть игры прославилась многочисленными роскошными коллекционными и расширенными изданиями. Причем каждое издание было доступно только в своем регионе, а самым шикарным было польское – родное для разработчиков. Второй «Ведьмак» на данный момент доступен для предзаказа всему миру в двух изданиях: премиум и коллекционном. Премиум-издание добавляет к собственно игре еще и DVD с фильмом о создании, официальный саундтрек, карту мира, особый буклет и одну проклятую монетку (очевидно, на счастье). Коллекционное издание добавляет к этим бонусам скульптуру Геральта, артбук, набор костей, набор карт, наклейки, бонусную непроклятую монетку, дополнительный внутриигровой DLC-костюм и... и, кажется, все. С таким количеством бонусов немудрено что-то и забыть, на нашей памяти это одно из самых шикарных изданий в мире компьютерных игр. В России коллекционное издание обойдется вам примерно в две с половиной тысячи рублей.

и тонкие душевные струны, для чего горе-соблазнителю, очевидно, и понадобился томик стихов. Геральт мгновенно готовит план: берем Лютика в охапку и ловим демоницу, что называется, на живца. В диалоге ведьмак и бард составляют разительный и комичный контраст:

- Геральт, но ведь такой грубый мужлан, как ты, никогда не сможет привлечь красавицу-демоницу!
- Это да.
- Я мог бы сочинить для нее прекрасную оду, но тогда... тогда она же утащит меня в свое логово!
- Ага.
- Ни в коем случае, я на это не подписывался! Неужели ты собрался использовать своего лучшего друга как приманку?
- Именно.
- С другой стороны, когда я еще увижу суккуба... Говорят, она обещает божественные наслаждения...
- Так бы сразу.

Разговор показывает: к диалогам в CD Projekt относятся серьезно. Мало того что текст написан на уровне книги, а не компьютерной игры, так все эмоции еще и читаются на лицах персонажей. Угрюмая физиономия Геральта как бы говорит: «Не умничай, все равно будет, как я решил», а Лютик последовательно проходит через самолюбование, испуг, возмущение, осторожное любопытство и беспочвенную браваду.

Добираемся до места, и здесь нас ждет сюрприз – камера вдруг ни с того ни с сего маячит за спиной Лютика. Матеуш комментирует: «Иногда мы даем возможность поиграть не только за Геральта, но и за других персонажей. Это не ключевые моменты, и сделаны они больше для развлечения. Если помните, в книгах тоже бывали страницы, на которых описывались события, происходящие совсем далеко от ведьмака». Теперь наша задача сочинить сладострастную оду для услаждения суккуба. Задача непростая, учитывая беспомощные романтические потуги Лютика, его глуповатую ухмылку и блестящий слог с рифмами в стиле «любовь – морковь». Можно попробовать извлечь что-то удобоваримое самому, а можно подглядеть в книге, которую мы ранее подобрали в склепе, – ведь там есть однажды сработавший вариант. Пара минут поэтических мучений, и Лютик отправляется в объятия незримой обольстительницы, а мы – обратно в компанию Геральта. Ведьмак ждал и готовился, теперь настал его черед действовать. Он возвращается на поляну, где недавно был Лютик, и находит тайный спуск в логово демоницы. В покоях – Лютик, не способный связать двух слов, и, действительно, козлоногая красавица. Суккуб сразу идет на попятную: претворяется паинькой, обещает никого не трогать, и, мол, вообще ни к каким убийствам она не причастна. «Тогда кто?» – коротко спрашивает ведьмак. И дальше – три варианта действий: либо оставить девицу наедине с Лютиком и посмотреть, что будет, либо продолжить расследо-

Коллекционных карточек в игре больше не будет. Разработчики обещают, что романтические отношения теперь станут неотъемлемой частью общего сюжета.

СЮЖЕТ БЫЛ ГЛАВНОЙ ОСОБЕННОСТЬЮ ПЕРВОГО «ВЕДЬМАКА» И БУДЕТ ГЛАВНОЙ ОСОБЕННОСТЬЮ ВТОРОГО. СЮЖЕТ – ВАЖНЕЕ ВСЕГО.

ТОМАШ ГОП, СТАРШИЙ ПРОДЮСЕР

вание, либо напасть на нее без разговоров. Матеуш выдерживает паузу и спрашивает: «Как бы вы поступили в этой ситуации?» Я отвечаю вопросом на вопрос: «А за Лютика можно еще поиграть?» Матеуш смеется, затем хмурит брови и с напускной серьезностью сообщает: «На самом деле, сегодня мы вам больше ничего не покажем. Узнаете, что будет дальше, после релиза!»

ЛЮБИМАЯ ИГРА НА ЦИТАДЕЛИ

Мы покидаем студию под впечатлением. Приятно понимать, что маленькая восточноевропейская студия смогла сделать не только одну хорошую ролевую игру, но и еще более удачный сиквел, игру уже не просто хорошую, а мирового уровня, потенциальный AAA-хит. Невозможно отделаться от ощущения, что картинка с Шепардом на холодильнике висит неспроста: по правде говоря, «Ведьмак 2» гораздо больше похож на Mass Effect 2, чем на собственную первую часть. Во-первых, нет больше различных видов камеры, остался только один вид из-за спины, как в ME2. Во-вторых, в обеих играх одинаково зрелищные кинематографичные диалоги. В-третьих, умопомрачительная графика. В-четвертых, непосредственное управление героем во время насыщенных и сложных боев, разве что вместо бластеров здесь мечи, а вместо кроганов – гномы. Став более зрелищным, более экшн-ориентированным, «Ведьмак», тем не менее, сохранил главное. Несмотря ни на что, он остается серьезной, хардкорной компьютерной ролевой игрой, и свидетельств этому – масса. По сравнению с первой частью был существенно расширен инвентарь – теперь Геральт может выбирать не только оружие, но и детали своего костюма, причем изменения тут же отражаются на игровой модели персонажа. Переработана система развития персонажа, теперь она состоит из трех «деревьев умений» – мечи, знаки, алхимия, – причем каждое конкретное умение можно будет изменить при помощи специальных «мутагенов». Представьте: вы постепенно растите своего персонажа, открываете те или иные умения, а затем находите какой-то мутаген. На каждое умение он окажет свой эффект – выбор, куда именно его применить, за вами (и это еще сильнее расширяет возможности кастомизации персонажа). Медитировать теперь можно в любое время и в любом месте (вне боя), но готовить и пить эликсиры разрешается только во время медитации. Это вынуждает серьезно и заранее, как и положено настоящему ведьмаку, готовиться к любому бою. К магии (знакам) из первой части добавилось одно новое заклинание, но работают все атаки теперь немного по-другому, еще более расширяя боевые возможности героя. Даже журнал квестов сделан необычно: он написан от лица Лютика цветистым слогом барда, и просто читать его – одно удовольствие (также будет возможность собрать записанную Лютиком всю историю игры и запостить ее, например, на любимый форум).
И все же разработчики прекрасно понимают, что главная и отличительная особенность их игры – именно серьезный, взрослый и нелинейный сюжет. Сюжетом в «Ведьмаке 2» жертвовать не будут ни при каких обстоятельствах, а действия героя будут влиять на мир еще сильнее, чем в первой части. Томаш Гоп совершенно между делом, без всякого гонора объясняет, что именно сделает «Убийц королей» лучше Mass Effect: «В нашей игре многие действия имеют не прямые, а отложенные последствия. И решение, которое вы принимаете в начале путешествия, может потом аукнуться вам в середине или даже в конце. Меня спрашивают – за сколько часов от финала нужно сохраниться, чтобы увидеть все концовки? Я даже не знаю, что ответить. В самом начале. Нужно сохраниться в самом начале, ведь уже в начале игры вы начинаете принимать важные решения». И мы верим полякам. Они уже доказали, что знают, как надо делать серьезные ролевые игры. Только «базовых» концовок в игре будет шестнадцать штук, и каждая из них будет внутри себя дополнительно отражать принятые вами по ходу игры решения, отчего общее количество вариантов исчисляется тысячами. На фоне общего упрощения нынешних RPG второй «Ведьмак» обещает взять лучшее и от классических, и от современных RPG – и глубокий сложный сюжет, и динамичную боевку, и зрелищные интерактивные диалоги. Кто знает, может быть, еще через пять лет CD Projekt RED станут такими же мастерами ролевых игр, как сегодня BioWare. ■

ТОЛЬКО НА PC

«Ведьмак 2» выходит в мае только на PC, а консольные версии еще даже не анонсированы. Причина? CD Projekt – «компьютерный» разработчик, который верит в будущее именно компьютерных игр. Поэтому к майскому релизу доделывается, оптимизируется и полируется именно и только PC-версия. Системные требования игры, как ожидается, будут следующими: процессор 2.2 ГГц, 1 Гб оперативной памяти для Windows XP и 2 Гб для Windows Vista/7, видеокарта GeForce 8800 с 512 Мб памяти или Radeon аналогичного уровня. Разумеется, это минимальные требования, и мы на своем опыте убедились, что игра найдет применение и гораздо более мощному железу. Несмотря на это все, разработчики честно признаются, что движок RED Engine изначально мультиплатформенный и однажды, возможно, «Ведьмак 2» доберется и до консолей. А геймпад от Xbox 360 будет полностью поддерживаться уже в PC-версии.

Бои сделаны как в экшне – нужно ловко управлять каждым действием персонажа. А уже результаты действий обсчитываются по правилам RPG.

Геральт, как всегда, пользуется только мечами, а его товарищи и противники не ограничены в выборе оружия.

Движок способен показывать масштабные сражения с участием десятков персонажей, и иногда ведьмаку придется оказываться в таких переделках.

БЕЗУМНО СЛОЖНЫЙ

Студия CD Projekt обожает очень своеобразную японскую консольную ролевую игру Demon's Souls (известную прежде всего за мрачный мир и издевательски высокую сложность). В новом «Ведьмаке» поляки решили познакомить с издевательски высокой сложностью владельцев PC и добавили в игру режим Insane («Сумасшедший»). В этом режиме первая смерть персонажа мгновенно приводит к финалу сюжетной кампании. Сохраняться (и загружать сохраненные игры) в режиме Insane можно, но как только герой погибает, игра навсегда блокирует все сейвы этого прохождения. А если вы думаете пропускать бои с монстрами, ловко пробегая между ними, то знайте: разработчики об этом уже подумали и дали большинству созданий те или иные способности, которые позволяют им догонять ведьмака, как бы быстро он ни давал деру. Пройти игру на Insane будет очень сложно, и за это прилежные игроки получат специальную «плюшку». Какую именно, разработчикам еще предстоит решить.

Автор:
Иван Гусев

ACTIVISION НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

ELECTRONIC ARTS ОБВИНИЛИ В НАМЕРЕНИИ УНИЧТОЖИТЬ СТУДИЮ, СОЗДАВШУЮ CALL OF DUTY

Сотрудники Infinity Ward хотят получить все причитающиеся им деньги.

23 мая в Лос-Анджелесе начнется суд между экс-сотрудниками студии Infinity Ward и издательством Actvision. Джейсон Уэст (Jason West), бывший президент компании, а также бывший генеральный директор Винс Зампелла (Vince Zampella) и еще 38 талантливых разработчиков требуют выплатить им в полном объеме роялти за серию Call of Duty, а также компенсировать нанесенный моральный вред. Речь идет о сотнях миллионов долларов. Уэст и Зампелла хотят минимум 36 млн. Их коллеги тоже не страдают скромностью. Бывшие сотрудники Infinity Ward считают, что издательство Activision задолжало им за шутер Call of Duty: Modern Warfare 2, по меньшей мере, 75 миллионов долларов. Размер морального вреда они оценивают в 125 миллионов долларов. Юридический отдел Activision, в свою очередь, пытается доказать, что не зря получает зарплату, и уже выдвинул встречный иск. Сейчас в этот документ пытаются вписать соответчиком издательство Electronic Arts. Activision требует компенсировать ущерб в размере 400 миллионов долларов.

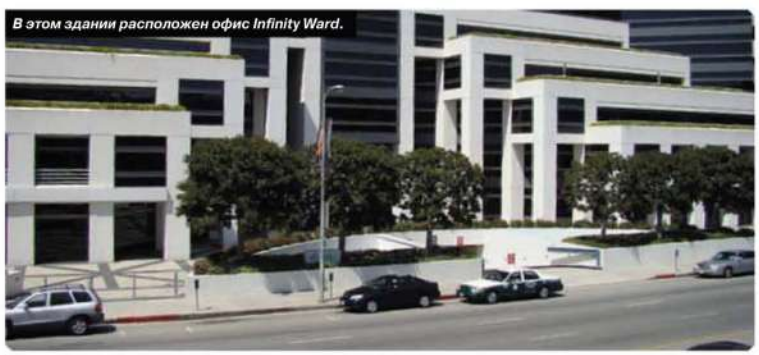
Для тех, кто последние 12 месяцев провел на необитаемом острове и лишь недавно вернулся на большую землю, напомним обстоятельства главного игрового скандала 2010 года. Студия Infinity Ward была куплена издательством Activision в 2004 году. Серия Call of Duty оказалась «золотой коровой» и принесла владельцу миллиарды долларов. Все было замечательно, пока Activision не затеяло внутреннее расследование. Уэста и Зампеллу вызвали на совещание, и обратно в офис ребята уже не вернулись. Их уволили за нарушение условий контрактов и непослушание.

Управленцы подали в суд на бывшего работодателя, требуя выплаты роялти и признания их контроля над серией Call of Duty. В ответ Activision выдвинуло встречный иск, обвинив экс-руководителей Infinity Ward в шпионаже. Поначалу Activision скрывало наименование компании-конкурента, однако сейчас, когда суд все ближе, раскрыло тайну. Как и предполагалось, на темную сторону силы джедаев из Infinity Ward переманивало Electronic Arts.

Зампелла и Уэст были в шоке, когда их уволили.

Риччитьелло обвиняют в переманивании талантливых игроделов.

В документах, отправленных в суд, об «электрониках», Уэсте и Зампелле сказано много нехорошего. Юристы Activision заявляют, что в Electronic Arts хотели дестабилизировать и уничтожить Infinity Ward. Летом 2009 года Уэст и Зампелла тайком летали на частном самолете к гендиректору EA Джону Риччитьелло (John Riccitiello). Причем все знали, что по условиям контракта руководители Infinity Ward «принадлежат» Activision еще два с лишним года. Вскоре Уэст и Зампелла потребовали у работодателя разрешения открыть новую независимую студию. В Activision на это не пошли. Тогда боссы Infinity Ward якобы перешли к саботажу – «сливали» секретные данные в Electronic Arts, всячески пакостили коллегам из студии Treyarch и даже «зажимали» премии своим сотрудникам. Учитывая то, что Уэст и Зампелла побыстрому открыли новую студию Respawn Entertainment и подписали издательский договор с Electronic Arts, обвинения Activision кажутся небеспочвенными. Однако давайте дождемся суда. ■


В этом здании расположен офис Infinity Ward.

НАЗЛО РЕКОРДАМ

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM СТАЛ САМОЙ БЫСТРО ПРОДАВАЕМОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОЙ

В World of Warcraft многолюдно.

Рекорд Call of Duty: Black Ops может продержаться несколько лет.

Американская компания Blizzard Entertainment, зарабатывающая благодаря World of Warcraft по 100 миллионов долларов в месяц, побила свой собственный рекорд. В январе 2007 года дополнение World of Warcraft: The Burning Crusade разошлось за сутки тиражом в 2.4 миллиона экземпляра, став «самой быстро продаваемой компьютерной игрой». В ноябре 2008-го Wrath of the Lich King, второй аддон к самой популярной MMORPG на планете, взял планку в 2.8 миллиона копий. И вот – очередное достижение. Всего за 24 часа с момента мировой премьеры World of Warcraft: Cataclysm купили 3.3 миллиона раз – в цифровом виде и на дисках. Ажиотаж вокруг игры был такой, что 10 тысяч магазинов по всему свету открылись в полночь, чтобы геймеры как можно скорее получили заветный проект. Cataclysm не сумел побить абсолютный рекорд по продажам за один день. Он принадлежит шутеру Call of Duty: Black Ops – 5.6 миллиона экземпляров в США и Англии. Однако не забывайте, что FPS от студии Treyarch появился сразу на нескольких платформах, а очередной аддон к World of Warcraft – только на PC. Любопытно, каких результатов добьется четвертое дополнение? Оно уже находится в разработке и, если верить слухам, выйдет в конце весны – начале лета 2012 года. ■

КТО ПАТЕНТОВ НЕ БОИТСЯ

СОЗДАТЕЛЬ ONLIVE НАМЕРЕН ЗАЩИЩАТЬ СВОЙ РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ИГРОВОЙ СЕРВИС

Стив Перлман может начинать судиться с конкурентами.

Небольшой лаг и отсутствие новинок – две главные проблемы OnLive.

Мы продолжаем следить за судьбой революционного игрового сервиса OnLive (так же именуется и американская компания-создатель). Он позволяет играть почти во что угодно на посредственном компьютере, через видеопоток, или телевизоре – в случае покупки «приставки», которая продается в США всего за 99 долларов. Серверы OnLive «транслируют» игру, как телепередачу, одновременно обрабатывая все действия геймера в виртуальном мире. Этот принцип на днях был запатентован главой компании Стивом Перлманом (Steve Perlman). Он подал заявку еще в 2002 году, но лишь сейчас получил документ, защищающий его изобретение.

Впрочем, конкуренты Перлмана не спешат кричать: «Мы прогорели». Дэйв Перри (Dave Perry), руководящий проектом Gaikai, который, как и OnLive, использует концепцию облачных вычислений, заявил, что «удаленный гейминг» существовал еще в 70-е годы прошлого века и не может служить объектом авторского права. Гендиректор другой фирмы-конкурента OnLive язвительно предложил начать патентовать сэндвичи, корм для животных и садоводство. OnLive пока доступен только в Америке, а в Европу придет ближе к концу года. Недавно была отменена абонентская плата за доступ к сервису и анонсирован любопытный тарифный план. Вы платите 10 долларов в месяц и получаете доступ к 40 играм. ■

Пусть Arcania и была далека от совершенства, фэны все равно хотят добавки.

ИЗДАТЕЛЬ « готики» – БАНКРОТ

Австрийский издатель JoWooD Entertainment AG с прискорбием сообщил о банкротстве. Компания, неплохо зарабатывавшая на сериях Gothic, SpellForce и Painkiller, в последнее время выпускала все более сырые продукты и поплатилась за это. Теперь судьба JoWooD зависит от переговоров с кредиторами и потенциальными инвесторами.

Банкротство издательства ставит под угрозу недавно анонсированную Arcania: Gothic 4 – Fall of Setarrif, аддон к четвертой «Готике». Десять часов геймплея, новые враги и «барахлишко» обещаны поклонникам серии. Дождутся ли они дополнения? ■

А вы боитесь Дель Торо?

НА ИСПУГ БЕРЕТ

Гильермо Дель Торо (Guillermo del Toro) наконец-то поведал миру, над чем он трудится вместе с издательством THQ и студией Volition (Saints Raw, Red Faction). Режиссер «Хеллбоя» и «Лабиринта Фавна» замахнулся аж на хоррор-трилогию. Называется она inSANE, и первая часть выйдет в 2013 году. Всего же на воплощение в жизнь замыслов киногуру уйдет 8-10 лет.

Новый франчайз принадлежит THQ, но Дель Торо оставил за собой право экранизировать игровую серию. Если, конечно, inSANE действительно сумеет напугать геймеров и завоюет любовь миллионов. ■

ФАКТ

1

МИЛЛИАРД ДОЛЛАРОВ ЗАРАБОТАЛ ШУТЕР CALL OF DUTY: BLACK OPS В 2010 ГОДУ

АНОНСЫ И ДАТЫ РЕЛИЗОВ НА PC

О НОВЫХ ИГРАХ, О ПЕРЕНОСАХ ДАТ ВЫХОДА И ОТМЕНЕ ДОЛГОСТРОЕВ

НАКОНЕЦ-ТО – THE ELDER SCROLLS V

СЛЕДУЮЩАЯ ЧАСТЬ КУЛЬТОВОЙ RPG-СЕРИИ ВЫЙДЕТ ЭТОЙ ОСЕНЬЮ

Церемония Video Game Awards, проведенная американским телеканалом Spike TV, запомнилась не только выступлениями звезд и чествованием лучших игр 2010 года, но и громкими анонсами. Больше всего шума вызвало представление The Elder Scrolls V: Skyrim. Сначала было известно лишь, что ролевая игра создается не на устаревшем движке Gamebryo (The Elder Scrolls IV, Fallout 3), а на абсолютно новом, современном «моторе» и выйдет 11 ноября 2011 года.

Затем подоспели подробности. Ходили слухи, что The Elder Scrolls V является прямым продолжением Oblivion. Однако это не так, действие Skyrim разворачивается спустя 200 лет. В северном регионе Скайрим после смерти короля разгорелась гражданская война. В междоусобице все совсем позабыли про пророчество в «Древних свитках», предвещавшее возвращение «Пожирателя мира», огромного дракона. Тамриэль снова в страшной опасности.

Века за веком – нет мира в Тамриэле.

Классы отменены, как в советской России! Разработчики говорят, что неправильно заставлять геймеров определяться с тем, как они намерены играть, когда бедняги еще даже не начали кампанию. Что еще? Пять школ магии, потолок прокачки – 50-й уровень, никакого «автолевелинга» монстров, более динамичная боевая система, пять больших городов с магазинами и залежами квестов. А вот мультиплеера не будет, и не надейтесь. Ждите The Elder Scrolls Online. ■

Пока разработчики расхваливают новый движок, мы ждем первых скриншотов.

НАПЕРЕГОНКИ С ДЖЕДАЯМИ

НАКАНУНЕ РЕЛИЗА STAR WARS: THE OLD REPUBLIC ВЫХОДИТ НЕСКОЛЬКО MMORPG «СРЕДНЕЙ РУКИ»

В начале 2011 года онлайновые многопользовательские игры посыпались на наши головы, как из рога изобилия. Похоже, все хотят выпустить своих «деточек» раньше, чем появится тяжеловес Star Wars: The Old Republic. Первой, причем довольно неожиданно, дебютировала DC Universe Online. Ее никто не ждал раньше марта, а она заявилась уже в середине января. Многие геймеры вздыхают, мол, напрасно Sony Online Entertainment поторопились. Впрочем, первые рецензии еще впереди, и пока рано говорить, стоит ли DC Universe Online своих 15 долларов абонентской платы.

Те, кому комиксы до лампочки, а вот постапокалиптические пустоши милы и родны, 4 февраля смогут скачать Earthrise. Эту фантастическую MMORPG сделала болгарская Masthead Studios. Она же, если кто запамятовал, сейчас кует Fallout Online для издательства Interplay. Разработчики подтвердили, что планируют взимать ежемесячную абонентскую плату за доступ в Earthrise, однако пока держат в секрете сумму.

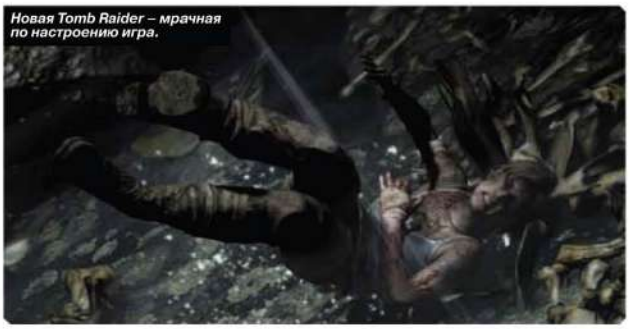
Ну и наконец, 1 марта выходит фэнтези-MMORPG Rift, ранее известная как Rift: Planes of Telara. Это первый проект компании Trion Worlds, открытой в 2006 году создателем Heroes of Might & Magic Джоном Ван Канегемом (Jon Van Caneghem). Абонентская плата составит привычные 15 долларов в месяц. ■

Earthrise покажет, на что способны разработчики Fallout Online.

Любопытно, долго ли создатели Rift будут требовать абонентку с геймеров?

ЛАРА НАЧИНАЕТ ВСЕ С НАЧАЛА

ИЗДАТЕЛЬСТВО SQUARE ENIX АНОНСИРОВАЛО ПЕРЕЗАПУСК TOMB RAIDER


Новая Tomb Raider – мрачная по настроению игра.

Первые прыжки Лары Крофт.

О том, что франчайз Tomb Raider будет перезапущен, заговорили давно. Анонимные источники сообщили шифровкой: действие следующей игры развернется на таинственном острове, куда юную британку забросит судьба. Да, именно юную – студия Crystal Dynamics решила заново рассказать историю Лары Крофт. Как так получилось, что 21-летняя дочь лорда вдруг превратилась в бесстрашную авантюристку? Ответ на этот и многие другие вопросы вы найдете в Tomb Raider, только что анонсированном экшне от Square Enix и Crystal Dynamics.

Главное отличие игры от предыдущих частей серии в том, что упор в ней сделан не на поиски реликвий, а на выживание. Поначалу Лара – обыкновенная девица, мало чем отличающаяся от сверстниц. Но оказавшись на грани жизни и смерти, мисс Крофт учится защищаться и находить пропитание. Постепенно она становится сильнее, учится пользоваться луком и огнестрельным оружием.

В новой Tomb Raider геймеров ждет большой открытый мир-песочница. Правда, доступ в ряд локаций запрещен, пока Лара не станет сильнее. Разработчики также полностью переделали боевую систему. Ларе придется много сражаться, причем биться она будет с жуткими инфернальными тварями. Да, и вот еще что – похоже, в Tomb Raider будет многопользовательский режим. Иначе бы студия Crystal Dynamics не искала специалистов по мультиплееру. ■

РЕВОЛЮЦИЯ ОТКЛАДЫВАЕТСЯ

ЗАДЕРЖАН ВЫХОД DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Deus Ex – один из главных козырей Square Enix в этом году.

Революция или смерть!

Дурные вести, друзья! Совсем недавно компания Square Enix представила публике роскошное коллекционное издание Deus Ex: Human Revolution, куда, помимо традиционных артбука и документального фильма о ходе разработки, вошли электронный комикс и дополнительные миссии. Но прежде чем многие успели сделать заказ, пришло сообщение: игра не выйдет в срок. Релиз был намечен на март. Однако в Square Enix решили передвинуть премьеру долгожданного ролевого экшна на следующий финансовый год, который в японской компании продлится с апреля 2011-го по март 2012-го. Точной даты издатель не назвал. Официально озвученная причина задержки – «мы решили выделить дополнительное время на шлифовку геймплея».

С одной стороны, есть с чего взгрустнуть. С другой, вспомните, во что Square Enix превратили Final Fantasy XIV. Может, и лучше, что с Deus Ex: Human Revolution решили повременить. В Square Enix и сами не рады – компания снизила свой прогноз по доходности на 2011 год, но надо ведь и о репутации подумать! ■

Шепард снова всех спасет. В третий раз.

АНОНСИРОВАНЫ MASS EFFECT 3 И PROTOTYPE 2

На церемонии Video Game Awards была официально анонсирована Mass Effect 3. Она выйдет под Рождество на консолях и PC. Поле битвы – Земля, и капитан Шепард должен сильно постараться, чтобы защитить родную планету от уничтожения. Разработчики намекнули на присутствие многопользовательского режима в Mass Effect 3. Надеемся, это не злая шутка.

Там же, на VGA, сообщили: в 2012 году выйдет продолжение брутального экшна Prototype. В сиквеле новый главный герой – сержант Джеймс Аллен, и его миссия – убить протагониста первой части Алекса Мерсера. ■

Надеемся, разработчики сейчас переделывают модель Макса Пэйна.

КЛИЕНТЫ ЕЩЕ ЖИВ

В последнем финансовом отчете Take-Two Interactive ни слова об экшне Max Payne 3. Будто его и нет в планах издательства. Напомним, когда игру анонсировали, ей прочили релиз в конце 2009 года. «Уж не закрыли ли вы проект?» – поинтересовались журналисты у руководства Take-Two. Оказалось, нет, скоро будут новости. Ждем.

Fable 3 тоже никак не доберется до PC. Как и в случае с Max Payne 3, некоторые начали готовиться к худшему. Однако в январе PC-версию игры показали на выставке CES в Лас-Вегасе, а разработчики из Lionhead Studios попросили подождать еще немного. ■

ФАКТ

11.11.11

ДАТА ВЫХОДА THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ | О ЛЮДЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

КОНЕЦ ЦИВИЛИЗАЦИИ

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР CIVILIZATION V ПОКИНУЛ СТУДИЮ FIRAXIS

Несмотря на то что стратегия Sid Meier's Civilization V, казалось бы, ясно указывает, кому обязана своим рождением, старина Сид имеет к проекту лишь косвенное отношение. Руководил разработкой вовсе не он, а Джон Шафер (Jon Shafer) – человек, который только что заявил... о своем уходе из студии Мейера Firaxis.

С давних пор Шафер является большим поклонником серии Civilization, создал множество известных карт и модов. Сид Мейер заметил талантливого любителя, и в 2005 году Джон поступил на службу в Firaxis. Он хорошо зарекомендовал себя во время работы над Civilization IV и ее дополнениями. Настолько, что ему доверили руководить разработкой Civilization V. Судя по оценкам критиков (средний балл – 90 из 100), Джон Шафер отлично справился с заданием. Однако, доделав крупный патч к Civilization V, он объявил о своем решении покинуть Firaxis. Недавно в студии Мейера прошли сокращения. Издательство Take-Two Interactive, владеющее Firaxis, отправило на биржу труда 20 сотрудников. Шафер обращает внимание, что его не уволили, а он сам решил уйти. Теперь он сотрудник компании Staardock, помогает со стратегией Elemental: War of Magic и скоро займется сольным проектом. Джон уверяет, что и дальше будет с большим удовольствием играть в Civilization. ■

Шафер променял «Циву» на невнятную Elemental.

▲ *Civilization V стала лебединой песнью Шафера в Firaxis.*

ОХ УЖ ЭТИ ФАНТАЗЕРЫ

ВЕСЬ РУКОВОДЯЩИЙ СОСТАВ FINAL FANTASY XIV ПОДАЛ В ОТСТАВКУ

Давайте будем откровенны: Final Fantasy XIV оказалась никудышной игрой. И пусть фэны серии с пеной у рта доказывают обратное, пытаясь найти хоть что-то интересное в той груде сырого кода, который издатель опубликовал под видом готового продукта, то, что с релизом сильно поспешили, сегодня ясно всем – даже боссам Square Enix. Недавно президент компании Еити Вада (Yoichi Wada) извинился перед геймерами за обманутые ожидания и заверил: абонентская плата в Final Fantasy XIV не появится до тех пор, пока игру не приведут в надлежащее состояние.

Встает извечный вопрос: кто виноват? В Square Enix нашли козла отпущения. Продюсер и режиссер Final Fantasy XIV Хиромити Танака (Hiromichi Tanaka) взял на себя всю вину за огрехи высокобюджетной MMORPG. Харакири, правда, делать не стал, но все полномочия сложил. Вместе с ним со своих постов ушел почти весь руководящий состав Final Fantasy XIV. Теперь у игры новый продюсер (никому не известный Наоки Есида, Naoki Yoshida), новый помощник режиссера, новый главный дизайнер, новый главный программист, новый главный художник, новый ответственный за боевую систему и еще много других «новичков». Вместе они клянутся в кратчайшие сроки обустроить Final Fantasy XIV.

Тем временем релиз игры на PlayStation 3 отодвинули на неопределенный срок. ■

Танака-сан теперь помогает разработчикам FFXIV только советами.

▼ *Final Fantasy XIV красива «на лицо», но уродлива внутри.*

РЭП-РАЗБОРКИ

БЭК-ВОКАЛИСТ CYPRESS HILL ПОДАЛ В СУД НА ИЗДАТЕЛЯ GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

А может Cypress Hill подать коллективный иск?

Велосипед будет главной уликой в суде.

Жизнь рэп-исполнителей легкой не назовешь. Сегодня ты в фаворе, а завтра слава ушла, и крутись как знаешь. Оригинальнее всех с забвением борется Майкл Вашингтон (Michael Washington), бэк-вокалист популярной в начале 90-х годов прошлого века группы Cypress Hill. Он подал в суд на издательство Take-Two Interactive, уверяя, что образ главного героя экшна Grand Theft Auto: San Andreas списан с него. В качестве компенсации рэппер требует 25% с прибыли от продажи игры. Это, по приблизительным оценкам, четверть миллиарда долларов! Хватит на достойную старость. Вашингтон указал в иске, что в 2003 году его пригласили в офис компании Rockstar Games и попросили рассказать о трудной афроамериканской юности. Два часа Майкл вещал об уличной жизни и, в частности, как ребята-тинейджеры из его банды гоняли туда-сюда на велосипедах – по разным поручениям. Разработчики внимательно выслушали Вашингтона и пообещали связаться с ним позже. Но так и не позвонили. А спустя много лет бэк-вокалист Cypress Hill увидел, как его племянник играет в Grand Theft Auto: San Andreas, и узнал в Карле Джонсоне себя. В Take-Two отмахнулись от претензий Вашингтона, как от бреда сумасшедшего. Посмотрим, что скажет лос-анджелесский верховный суд. ■

НОВЫЕ МЕТЛЫ

В КОМПАНИЯХ LINDEN LAB И ATARI СМЕНИЛИСЬ ГЕНЕРАЛЬНЫЕ ДИРЕКТОРЫ

Хамблу надоели смешно лопочущие человечки.

Уилсон (слева) сменил на посту Лапина (справа).

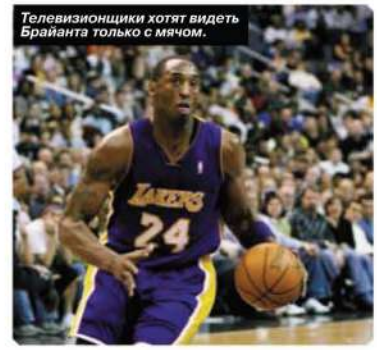
Конец прошлого года ознаменовался несколькими крупными кадровыми перестановками. Так, вице-президент Electronic Arts Род Хамбл (Rod Humble), который возглавлял подразделение EA Play и курировал франчайз The Sims, неожиданно уволился. Он стал гендиректором компании Linden Lab. Проще говоря, Хамбл променял The Sims на The Second Life, онлайновую игру с мощной виртуальной экономикой (сумма сделок за квартал превышает 150 миллионов долларов). Род неплохо разбирается в MMO, поскольку в свое время участвовал в создании и продвижении EverQuest, и обещает, уж простите за каламбур, вдохнуть вторую жизнь в The Second Life.

Поменялся генеральный директор и в издательстве Atari. Прежний – Джефф Лапин (Jeff Lapin) – написал заявление по собственному желанию. Учитывая, насколько плачевны дела в Atari, его решение вполне объяснимо. Бразды правления принял бывший заместитель, Джим Уилсон (Jim Wilson). Обычно в таких случаях люди выступают с громкими заявлениями, обещая свернуть горы на новом посту. Уилсон врать не стал, поскольку все знают, насколько все плохо в Atari. Хотя... вдруг The Witcher 2 ждет необычайный успех и издательство снова станет прибыльным? ■

Музику и Зещука даже награждают парой.

НАГРАДА НАШЛА ГЕРОЕВ

Руководители канадской компании BioWare Рэй Музика (Ray Muzyka) и Грег Зещук (Greg Zeschuk) удостоились чести быть включенными в Зал славы Академии Интерактивных Искусств и Наук (AIAS). К лику «святых» их причислили по результатам многолетней деятельности: за Knights of the Old Republic, Mass Effect и Dragon Age. Парни попали в хорошую компанию: в Зале славы, помимо них, еще 13 знаковых геймдизайнеров, включая Питера Молине (Peter Molyneux), Уилла Райта (Will Wright) и Сида Мейера (Sid Meier). Свою награду Музика и Зещук получат в феврале в Лас-Вегасе. ■


Телевизионщики хотят видеть Брайанта только с мячом.

КОБИ, НЕ СТРЕЛЯЙ!

Знаменитый баскетболист Коби Брайант (Kobe Bryant) оказался в центре скандала, раздутого ханжески настроенными журналистами. Звезда Los Angeles Lakers снялся в рекламе Call of Duty: Black Ops. Он в пустыне, воюет вместе с другими людьми, со штурмовой винтовкой в руках. «Как может Брайант держать оружие и улыбаться, когда столько наших ребят воюют за границей?!» – возмутились ведущие спортивного телеканала ESPN. В ответ издательство Activision обвинило телевизионщиков в двуличности: они без проблем приняли рекламу и поставили в эфир, а потом вдруг заговорили об этике и морали. ■

ФАКТ

20

МИЛЛИОНОВ ЭКЗЕМПЛЯРОВ – ТИРАЖ СЕРИАЛА ASSASSIN'S CREED НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ | О КОМПАНИЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

В свое время Codemasters легко набрала 250 тысяч желающих поучаствовать в бета-тестировании игры.

ЗАПУСК ОТМЕНЯЕТСЯ?

ИЗДАТЕЛЬСТВО CODEMASTERS ТРЕБУЕТ ДЕНЕГ СО СТУДИИ NETDEVIL

Премьера космической многопользовательской игры Jumpgate Evolution должна была состояться в 2009 году. Однако релиз был задержан. Студия NetDevil сообщила: закрытый бета-тест вскрыл множество серьезных проблем (в первую очередь с PvP), и на их устранение потребуется определенное время. С тех пор об игре ни слуху ни духу. Вполне возможно, она никогда не увидит свет. По крайней мере, европейский издатель проекта – Codemasters – устал ждать и подал в суд на разработчика.

Скриншоты Jumpgate: Evolution поражают космической красотой.

Британское издательство вложило в разработку Jumpgate: Evolution 1.4 миллиона долларов. Запуск игры должен был состояться не позднее 24 февраля 2009 года. Однако NetDevil переключила все внимание на свои другие продукты: Champions Online, Star Trek Online и недавно выпущенную LEGO Universe. Сейчас студия доделывает для своего хозяина – Gazillion Entertainment – Marvel Super Hero Squad, супергеройскую MMO для самых маленьких. Ей явно не до Jumpgate: Evolution, чей коммерческий потенциал вызывает большие сомнения. Так что желание Codemasters вернуть вложенные средства и компенсировать прочие траты (подготовку серверов, запуск сайта, работу с геймерским сообществом) – вполне понятно. ■

БИТВА ЗА FALLOUT ПРОДОЛЖАЕТСЯ

FALLOUT ONLINE НЕ БУДЕТ ИМЕТЬ КАКОЙ-ЛИБО СВЯЗИ С ПРЕДЫДУЩИМИ ИГРАМИ СЕРИИ?

В 2007 году нищее издательство Interplay за 5.75 миллиона долларов продало компании Bethesda Softworks права на культовую постапокалиптическую вселенную Fallout, оставив себе лишь возможность выпустить многопользовательскую ролевую игру Fallout Online. Эта MMORPG стала настоящим яблоком раздора. Bethesda больше не хочет ни с кем делить Fallout. Interplay, в свою очередь, наняла болгарских гастарбайтеров из Masthead Studios и обещает в 2012 году выпустить Fallout Online. По такому случаю даже открылся сайт www.fallout-on-line.com и началась запись в бета-тестеры.

Увидели этот сайт в Bethesda Softworks – и побежали в суд с новым иском. Юристы компании уверяют: Interplay нарушила ряд пунктов лицензионного договора. На сайте Fallout Online есть и узнаваемый логотип, и веселый мальчуган из убежища, и многие другие символы серии. В Bethesda же считают, что Interplay может использовать только название Fallout Online, ничего более. Весь арт, интерфейс прошлых игр, оружие, персонажи – короче, любая пылинка, показанная когда-либо в Fallout, Fallout 2 или Fallout Tactics, – ныне принадлежат Bethesda. Их использование запрещено. Согласитесь, Fallout Online без фирменного стиля серии – это уже не Fallout. Впрочем, подождем решения суда. ■

Fallout Online хотят умертвить до рождения.

В Bethesda считают, что этот парень может работать только на них.

ПОД НОВУЮ ДУДКУ

СМЕНИВ ХОЗЯИНА, СТУДИЯ MASSIVE ПОМЕНЯЛА И ИГРОВЫЕ ПРИОРИТЕТЫ?

Лучше бы Massive поручили World in Conflict 2.

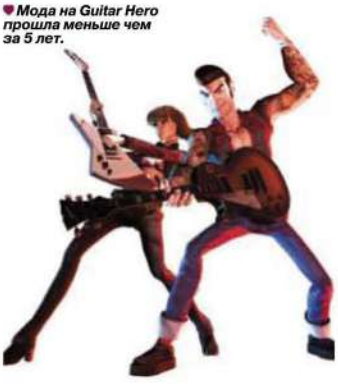
Massive и Assassin's Creed... Их сложно представить вместе.

После выхода в 2007 году крайне успешной стратегии World in Conflict, казалось, ее создателям незачем беспокоиться о будущем. Однако порой жизнь преподносит неприятные сюрпризы. Издательство Vivendi Games, владевшее студией Massive Entertainment, неожиданно объединилось с Activision. Шведской команде не нашлось места в могучем конгломерате. Massive решили продать или, если не найдется покупателя, просто закрыть. К счастью, шведских разработчиков приютило Ubisoft. Пару лет о Massive ничего не было слышно, и вдруг французское издательство сообщило через Twitter, что некогда прославленные мастера RTS делают неанонсированную игру, которая выйдет под вывеской... Assassin's Creed.

Пока о проекте ничего не известно. Вряд ли речь идет о Assassin's Creed III – слишком велик риск. Скорее всего, шведам поручили создание спин-оффа. Эксперты сходятся во мнениях: это может быть стратегическая онлайновая игра в духе, скажем, Company of Heroes Online. А говорят они так, потому что в свое время глава Unisoft Ив Гильмо (Yves Guillemot) заявил, что Massive переориентируют с RTS на разработку онлайновых игр. Впрочем, не будем загадывать. Боссы Ubisoft обещали сюрпризы фэнам Assassin's Creed. По всему выходит, что Massive готовит один из них. ■

ПОЧТИ ДАРОМ

СТУДИЮ, СОЗДАВШУЮ СЕРИЮ GUITAR HERO, КУПИЛИ ЗА 50 БАКСОВ


Мода на Guitar Hero прошла меньше чем за 5 лет.

В Harmonix рады свободе от MTV Networks.

В сентябре 2006 года компания MTV Networks, подразделение медиамагната Viacom, купила студию Harmonix. Создатели ультрапопулярной на тот момент серии Guitar Hero обошлись в 175 миллионов долларов.

Прошло всего четыре года, и музыкальные игры вышли из моды. Harmonix стала приносить огромные убытки MTV Networks – 316 миллионов долларов за первые девять месяцев 2010 года. И в Viacom решили продать разработчиков и покинуть рискованный игровой бизнес. Кое-кому казалось, что покупателя будет непросто найти, но сделка состоялась в считанные месяцы. Инвестиционная фирма Columbus Nova, у которой в загашнике 10 миллиардов долларов, приобрела Harmonix всего за 49.99 долларов. Вы не ошиблись, меньше чем стоит одна копия Guitar Hero или Rock Band. Не беспокойтесь, в Viacom не посходили с ума. Продажа Harmonix позволит медиамагнату сэкономить на налогах больше 50 миллионов долларов. Columbus Nova также взяла на себя все финансовые обязательства разработчика (например, отчисление авторских музыкантам, чьи песни звучат в играх студии), а это еще примерно 100 миллионов баксов.

Сотрудники Harmonix сейчас веселы и полны оптимизма. Заверяют, что готовы покорять новые горизонты, но и музыкальные игры не забросят. ■

В магазины уже отправлено больше 3 миллионов NBA 2K11.

ПОДБОРЫ И ПЕРЕХВАТЫ TAKE-TWO

Издательство Take-Two Interactive настолько сильно зависит от серии Grand Theft Auto, что несло убытки каждый год, когда не выходила очередная GTA. Однако 2010-й стал исключением. Компания зафиксировала прибыль в размере 49.7 миллионов долларов. Благодарить следует ковбойский экшн Red Dead Redemption, разошедшийся по свету 8-миллионным тиражом, Civilization V, Mafia II, а также NBA 2K11. После того как Electronic Arts неожиданно отменило релиз своей NBA Elite 11, NBA 2K11 стала единоличным правителем на рынке баскетбольных симуляторов. ■

Puzzle Quest 3 неизбежен, и неважно, кто владеет Infinite Entertainment.

MONEY QUEST

В последнее время австралийская игровая индустрия переживает сложные времена: студии закрываются, разработчиков сокращают. Тем, кто хочет оставаться на плаву, приходится искать новые способы сократить расходы и увеличить эффективность ведения бизнеса. Например, объединившись. Так, мельбурнская компания Firemint, добившаяся успеха с играми для iPhone, в начале 2011 года купила земляка Infinite Interactive. Эта студия известна, в первую очередь, по серии Puzzle Quest.

В объединенной компании, в одном офисе, теперь трудится около 60 человек. ■

ФАКТ

1.05

МИЛЛИАРДА ДОЛЛАРОВ ИНВЕСТИЦИЙ ПРИВЛЕКЛИ В 2010 ГОДУ ИГРОВЫЕ КОМПАНИИ

ПРОЧИЕ НОВОСТИ | ОБО ВСЕМ НА СВЕТЕ

И «ОСКАР» ДОСТАЕТСЯ...

НА ЦЕРЕМОНИИ VIDEO GAME AWARDS ПОДВЕЛИ ИГРОВЫЕ ИТОГИ 2010 ГОДА

Американский телеканал для мужчин Spike TV с 2003 года вручает награды лучшим играм. Video Game Awards 2010, прошедшая в Лос-Анджелесе, по духу напоминала эмтивишную Video Music Awards: пестро, шумно, весело. Церемонию вел Нил Патрик Харрис (Neil Patrick Harris), известный по сериалу «Как я встретил вашу маму». Он же, кстати, получил награду как «лучший игровой актер» (за роль Питера Паркера в экшне Spider-Man: Shattered Dimensions).

Телезрители и критики, выбиравшие лучших из лучших, не преподнесли сюрпризов. Игрой года был признан ковбойский экшн Red Dead Redemption (он же победил в номинациях «Лучший саундтрек» и «Лучший скачиваемый контент»). Впрочем, это не помогло компании-разработчику Rockstar San Diego взять приз «Студия года». Победа в этой номинации досталась канадской BioWare (Mass Effect 2, Dragon Age). Лучшей компьютерной игрой назвали StarCraft II: Wings of Liberty, лучшим шутером – Call of Duty: Black Ops, лучшим приключенческим экшном – Assassin's Creed: Brotherhood, лучшей RPG – Mass Effect 2, а лучшей гоночной игрой – Need For Speed: Hot Pursuit. В 2011 году больше прочих геймеры ждут Portal 2. Несмотря на выступления звезд (на сцене побывали скейтбордист Тони Хок (Tony Hawk), рок-группа My Chemical Romance и другие), а также громкие анонсы, рейтинг передачи падает четвертый год подряд. В этот раз ее посмотрели 627 тысяч телезрителей. ■

Blizzard получили награду за лучшую компьютерную игру.

Mass Effect 2 обошла всех в борьбе за звание лучшей RPG.

ПИРАТЫ ВЫБИРАЮТ BLACK OPS

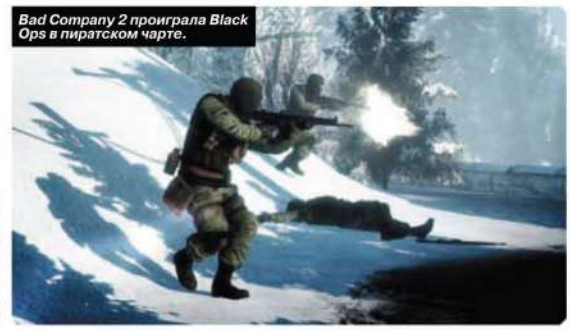
ВТОРОЙ ГОД ПОДРЯД ИГРЫ СЕРИИ CALL OF DUTY ЛИДИРУЮТ ПО КОЛИЧЕСТВУ НЕЛЕГАЛЬНЫХ ЗАГРУЗОК

Третий год подряд сайт TorrentFreak публикует исследование на тему, какие игры наиболее любимы пиратами. В 2008-м «победил» симулятор эволюции Spore. Спустя год самой скачиваемой с торрент-трекеров игрой оказалась Call of Duty: Modern Warfare 2. Ну а в 2010-м с большим отрывом лидирует Call of Duty: Black Ops. Меньше чем за два месяца ее загрузили себе на компьютеры 4 миллиона 270 тысяч человек. Ближайшему сопернику – Battlefield: Bad Company 2 – не удалось даже взять отметку в 4 миллиона нелегальных закачек, хотя игра появилась в Интернете еще в марте.

Если цифры TorrentFreak верны, компания Activision недополучила минимум четверть миллиарда долларов выручки. Среди издателей нет филантропов, так что, друзья, не удивляйтесь, если следующая часть Call of Duty пролетит мимо PC, как это случилось в свое время с Call of Duty 3.

Эксперты отметили, что количество загрузок игр с торрент-трекеров в 2010 году заметно выросло по сравнению с 2009-м. Список пиратских предпочтений в 2010 году выглядит так:

1. Call of Duty: Black Ops (дата релиза – ноябрь 2010) – 4.270.000 загрузок
2. Battlefield: Bad Company 2 (март 2010) – 3.960.000 загрузок
3. Mafia 2 (август 2010) – 3.550.000 загрузок;
4. Mass Effect 2 (январь 2010) – 3.240.000 загрузок;
5. StarCraft II (июль 2010) – 3.120.000 загрузок ■



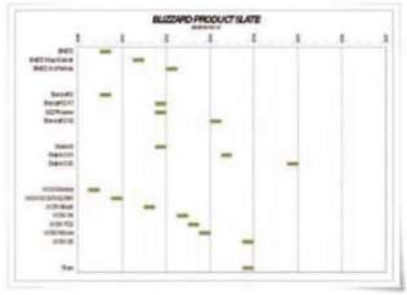
Bad Company 2 проиграла Black Ops в пиратском чарте.

Количество нелегальных загрузок Mafia 2 превысило проданный тираж.

ЗОВИТЕ САНТЕХНИКОВ – В BLIZZARD УТЕЧКА!

СЕКРЕТНЫЕ ДАННЫЕ СТАЛИ ДОСТОЯНИЕМ ОБЩЕСТВЕННОСТИ

К Diablo III ожидается аж два аддона!



Вот из-за этой бумажки в Blizzard разгорелся большой скандал.

Blizzard Entertainment всегда славилась умением хранить свои тайны. Однако и на старуху бывает прореха. Неожиданно в Интернете появился график релизов компании на следующие четыре года. Учитывая тот факт, что головной офис начал проверку в Blizzard China и там тут же сменился директор и еще несколько руководителей, вполне возможно, мы имеем дело не с подделкой.

Вторую часть StarCraft II – Heart of the Swarm – ждите к Рождеству. Третью же – Legacy of the Void – в I квартале 2013 года. Diablo III выйдет в IV квартале 2011-го. Для этого ролевого экшна запланирован выпуск как минимум двух дополнений. Первый аддон появится во II квартале 2013 года, а второй – в IV квартале 2014-го. Что касается World of Warcraft, то релиз четвертого дополнения к игре намечен на II квартал 2012 года, а пятого – на III квартал 2013-го. В этом же квартале должен увидеть свет и следующий, пока не анонсированный MMO-проект от Blizzard Entertainmnet. В графике он обозначен как Titan. Продюсер WoW Фрэнк Пирс (Frank Pearce) уже подтвердил, что секретная игра «Метелицы» действительно называется Titan, но не стал распространяться о ней.

Кстати, если верить графику, через год онлайновый сервис Battle.net начнет торговать играми сторонних разработчиков – по образу и подобию Steam. ■

RAVEN ПЛОДИТ СЛУХИ

CALL OF DUTY ИЛИ ДЖЕЙМС БОНД – НАД ЧЕМ ЖЕ РАБОТАЕТ ИЗВЕСТНАЯ СТУДИЯ?!

Даже после провала Blood Stone Activision не разочаровалась в агенте 007.

Призрак получит персональную игру?

Студии Raven Software в последнее время не везло. Три ее последние игры – X-Men Origins: Wolverine, Wolfenstein и Singularity – были тепло встречены критиками, но не имели коммерческого успеха. В компании прошли сокращения. Поговаривали, что владелец – издательство Activision – может вообще закрыть студию. Однако если верить недавно просочившимся слухам, Raven поручили один, а может даже и два важных проекта. Первый – стелс-экшн с Джеймсом Бондом в главной роли. Пусть прошлогодняя James Bond 007: Blood Stone не стала хитом, в Activision не позволят пылиться столь ценной лицензии.

В Raven работают две команды, и вторая сейчас трудится над Call of Duty. Правда, не понятно, над чем конкретно. Одни уверяют, что студия делает дополнительный контент к Call of Duty: Black Ops, другие – следующую часть серии. Из «надежных, но анонимных источников» пришло сообщение: издатель дал зеленый свет приквелу Call of Duty: Modern Warfare. По неподтвержденной информации, игра будет посвящена харизматичному персонажу Призраку, носящему маску в виде человеческого черепа. Мы посетим места боевой славы из Modern Warfare и Modern Warfare 2 и увидим знакомые события с другой перспективы. Хм, звучит заманчиво. ■

Александр верит в проклятие Madden.

ЕА НАВОДИТ ПОРЧУ

Пусть Madden NFL 08 стал последним симулятором американского футбола, вышедшим на PC, новость о кинопроекте Electronic Arts слишком хороша, чтобы ее пропустить. Компания хочет сделать комедию о «проклятии Madden». На протяжении многих лет у спортсменов, появлявшихся на обложке Madden NFL, немедленно начинались большие карьерные неприятности. Например, звезда Madden NFL 07 Шон Александр (Shaun Alexander) после серии травм из самого важного игрока лиги превратился в запасного.

Сейчас ЕА ищет заинтересованную кинокомпанию. ■

Увы, нас оставили без DLC.

В ПОГОНЕ ЗА ПРИБЫЛЬЮ

Чтобы издатели ни говорили, они недолюбливают PC как игровую платформу – в первую очередь, из-за разгула пиратства. Разными способами они пытаются пересадить «персональщиков» за консоли. Например, в Electronic Arts решили не выпускать на PC скачиваемые дополнения для Need for Speed: Hot Pursuit. Хочешь Super Sports Pack с 12 новыми соревнованиями, покупай Xbox 360 или PlayStation 3. Разработчики из студии Criterion Games оправдываются, что у них ограничен бюджет и не хватает рабочих рук, чтобы делать DLC для всех платформ, но им мало кто верит. ■

ФАКТ

12

ЧАСОВ БЕСПРЕРЫВНОЙ ИГРЫ ПОТРЕБОВАЛОСЬ 19-ЛЕТНЕМУ КОРЕЙЦУ, ЧТОБЫ УМОРИТЬ СЕБЯ

Автор:
Иван Гусев

1 Под купол нельзя попасть на транспорте, только пешком.

2 Сломайте генератор, и защитное поле исчезнет.

3 Это приспособление отвечает за поддержку с воздуха.

4 Походная база строится при помощи Силы в любом месте!

5 Помощь союзников необходима в крупных битвах.

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

Первая часть LEGO Star Wars увидела свет без малого шесть лет назад и стала для многих хитом-сюрпризом. С тех пор по свету разошлось больше 20 миллионов экземпляров игр, входящих в серию. В TT Games производство хороших лего-платформеров давно поставлено на конвейер, поэтому появление Lego Star Wars III: The Clone Wars никого не удивило. Игра черпает вдохновение из мультсериала «Войны клонов» – из него позаимствованы многие герои и локации.

- **ЖАНР:** Action/Adventure/Platformer
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts
- **РАЗРАБОТЧИК:** TT Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lucasarts.com/games/legostarwarsiii
- **ДАТА ВЫХОДА:** Март 2011 года

О СКРИНШОТЕ

Недавно LucasArts выпустили новый трейлер игры, в котором геймдизайнер Эндрю Белл (Andrew Bell) рассказывал, какое чудо-развлечение готовит студия Traveller's Tales, делая особый акцент на масштабных наземных битвах. Вместе с роликом были опубликованы новые скриншоты.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Трудно утверждать наверняка. Игра выходит сразу на шести платформах.

1 Королева должна заботиться о согражданах и защищать страну.

2 В фэнтези-королевстве героям можно выбрать любой цвет кожи.

3 Такой наряд достанется только покупателям игры в версии Limited Edition.

THE SIMS MEDIEVAL

The Sims Medieval – ответвление от серии The Sims. По сути это The Sims и есть, только с поправкой на средневековый сеттинг. Хотя, конечно, не обошлось без определенных заимствований из сериалов The Settlers и Stronghold. Действие игры разворачивается в вымышленном королевстве. Вы строите замок мечты и подспудно управляете симами-героями, перед которыми поставлено множество задач. Войны, приключения, любовь – в общем, судьба королевства в ваших руках.

- **ЖАНР:** Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Sims Studio
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/the-sims-medieval
- **ДАТА ВЫХОДА:** Март 2011 года

О СКРИНШОТЕ

В самом конце прошлого года издательство Electronic Arts анонсировало Limited Edition своего симулятора средневековой жизни. В нем три тронных комнаты, эксклюзивные наряды и прочая чепуха для фанатов. Объявление сопровождалось публикацией свеженьких скриншотов.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Конечно. The Sims Medieval выходит только на PC.

Автор:
Иван Гусев

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: BIOWARE

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

1996 Shattered Steel
1998 Baldur's Gate
2000 MDK2
2000 Baldur's Gate II: Shadows of Amn
2002 Neverwinter Nights
2003 Star Wars: Knights of the Old Republic
2005 Jade Empire
2007 Mass Effect
2009 Dragon Age: Начало
2010 Mass Effect 2
2011 Dragon Age II
2011 Star Wars: The Old Republic

СТУДИЯ: BioWare
СТРАНА: Канада
ГОРОД: Эдмонтон
АДРЕС: 200, 4445 Calgary Trail, Edmonton, Alberta, Canada T6H 5R7
ИНТЕРНЕТ: www.bioware.com
ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ: Interplay, LucasArts, Microsoft, Electronic Arts

Музика и Зещук по-прежнему руководят BioWare.

ЛЕКАРСТВО ОТ ИГРОМАНИИ

BioWare была открыта тремя врачами, вместе выпустившимися из Альбертского университета. Случилось это знаменательное событие в феврале 1995 года. Один из отцов-основателей скоро разочаровался в игровом бизнесе и вернулся к медицине. Сегодня он – врач общей практики в Калгари. А его двое упрямых однокурсников – Рэй Музика и Грег Зещук – миллионеры и всемирно известные игровые разработчики.

Dragon Age стала большим хитом для EA, обойдя по продажам даже Mass Effect 2.

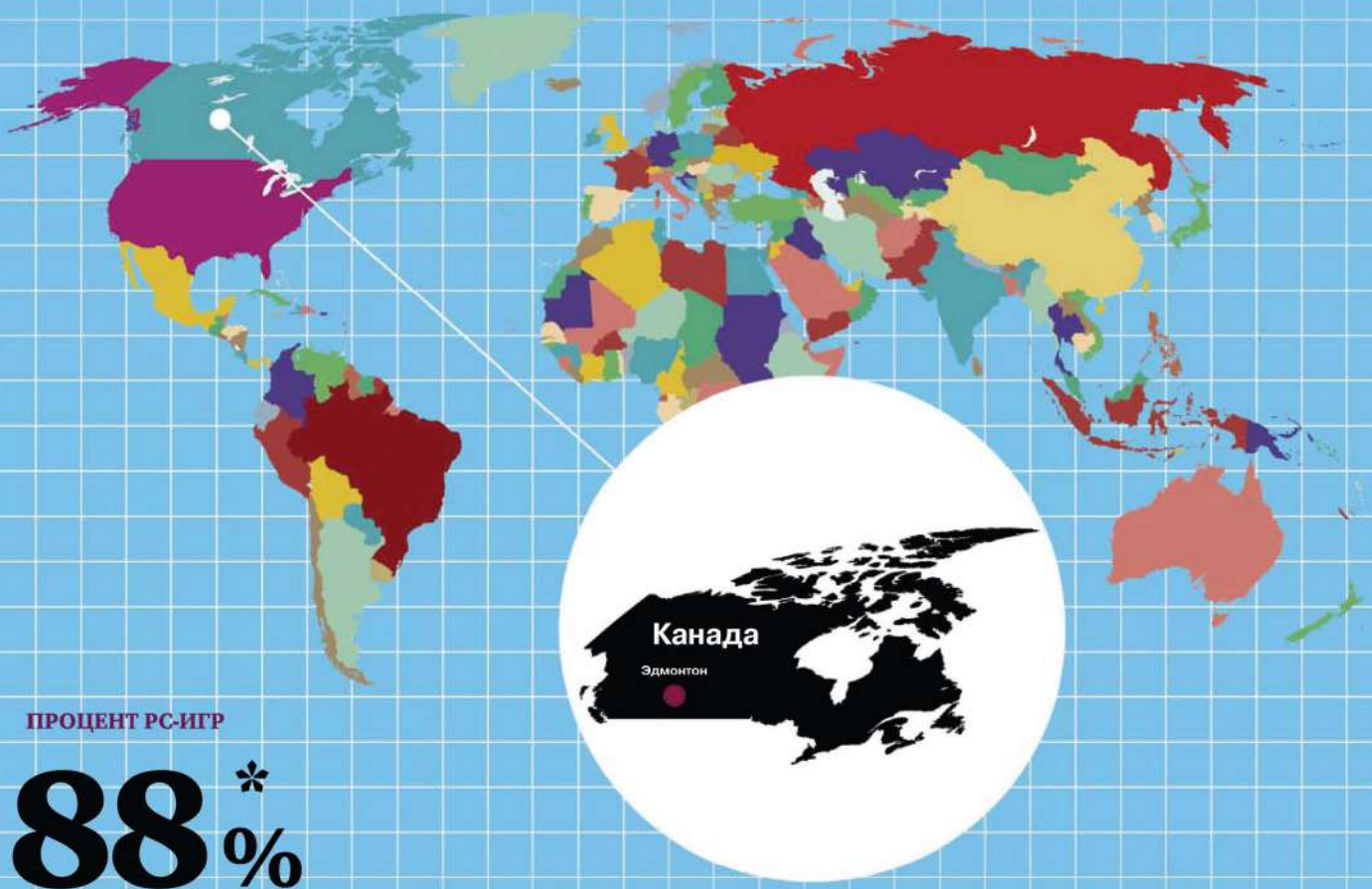
ЦЕНА BIOWARE

На протяжении 10 лет BioWare была независимой компанией. Однако в ноябре 2005 года она объединилась с американской Pandemic Studios (Full Spectrum Warrior и Star Wars: Battlefront). Спустя два года суперразработчика купило издательство Electronic Arts – за умопомрачительные 860 миллионов долларов. Pandemic Studios не оправдала надежд, и была закрыта, а вот роль BioWare в издательстве растет с каждым месяцем.

The Old Republic хотят стравить с WoW.

ПАН ИЛИ ПРОПАЛ

Сейчас BioWare делает самый важный проект издательства Electronic Arts – онлайновую ролевую игру Star Wars: The Old Republic. Слухи об этой MMORPG пошли еще в 2006 году, когда канадская компания открыла филиал в техасском городе Остин. По неподтвержденной информации, бюджет Star Wars: The Old Republic превысил 300 миллионов долларов! Релиз игры ожидается этой весной, хотя официальная дата выхода пока не была объявлена.



ПРОЦЕНТ PC-ИГР

88%*

* *отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.*

Хоккей – национальный спорт Канады.

СТРАНА ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

Канада – государство, занимающее второе место в мире по площади. А вот по населению Канада лишь на 36 месте. В ней проживает больше 34 миллионов человек. Сегодня Канада считается одной из самой дружелюбных к игровым разработчикам стран – во многом благодаря заметным налоговым льготам. Согласно недавним исследованиям, здесь действует около 250 студий, в которых трудятся 14 тысяч сотрудников.

Эдмонтон – красивый современный город.

НЕФТЬ, ГАЗ И ЛЕСЛИ

Эдмонтон – административный центр провинции Альберта. Здесь живет 730 тысяч человек. Город был основан в 1795 году крупной торговой компанией (она существует до сих пор). В Эдмонтоне добывают и перерабатывают нефть и газ, так что население не бедствует. Местные знаменитости: актеры Майкл Джей Фокс и Лесли Нильсен (пусть земля ему будет пухом), хоккеисты Марк Месье и Джером Игинла, а также разработчики Рэй Музика и Грег Зещук.

Перед вами – эдмонтонский офис BioWare.

В ЭДМОНТОНЕ ХОРОШО РАБОТАТЬ

Сегодня BioWare – уже не канадская, а интернациональная компания. К головному офису в Эдмонтоне, добавились филиал в Монреале и два – в США. В 2011 году ожидается открытие офиса в Ирландии. Однако в BioWare не забывают о родине. Компания регулярно попадает в рейтинг лучших канадских работодателей. Условия труда в Эдмонтоне и перспективы роста сотрудников считаются одними из лучших в игровой индустрии.

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ О СУДАХ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

В 2002 году греческое правительство запретило играть в портативные игры в общественных местах. Нарушителей штрафовали. Антиконституционный запрет продержался всего два месяца и был отменен через суд.

2

Microsoft, Sony и другие компании выпускают геймпады с виброотдачей. Маленькая компания Immersion доказала в суде, что тряска контроллера защищена патентом, и отсудила у Microsoft 26 миллионов долларов, а у Sony – 82!

3

В свое время губернатор Калифорнии Арнольд Шварценеггер одобрил законопроект, запрещавший продажу «жестоких» игр лицам младше 18 лет. Закон отменили через суд, ведь он нарушал первую поправку к конституции США.

4

200 сотрудников издательства Electronic Arts, уставшие вкалывать по 90 часов в неделю без выплаты сверхурочных, подали в суд. Работодателю пришлось выплатить солидную компенсацию – 14.9 миллиона долларов.

5

Нью-йоркскую судью Ширу Шейндлин едва не уволили за то, что во время слушания дела о покушении на жизнь она... раскладывала пасьянс «Солитер» на компьютере. Случай попал в газеты, и разгорелся большой скандал.

6

Юрист Джек Томпсон много раз подавал в суд на издателя серии Grand Theft Auto. В исковом заявлении, требующем запрета GTA IV, адвокат назвал Take-Two «криминальной группировкой», а разработчиков из Rockstar Games – «шотландскими социопатами».

7

Культовый геймдизайнер Ричард Гэрриот (Ultima Online и Tabula Rasa), уволенный из компании NCsoft, обвинил работодателя в нарушении контракта и мошенничестве и отсудил 28 миллионов долларов компенсации.

8

Бывшие руководители студии Infinity Ward Джейсон Уэст и Винс Зампелла сейчас пытаются отсудить у издательства Activision 36 миллионов долларов роялти, якобы недополученных за игры серии Call of Duty.

9

86-летняя американка Флоренс Коэн купила для внука экшн Grand Theft Auto: San Andreas. Когда она узнала об эротической мини-игре, спрятанной в игре, то подала гражданский иск против издательства Take-Two. И выиграла.

10

Семнадцатилетний китаец облил одноклассника бензином и поджог. На суде поджигатель стал утверждать, что виновата World of Warcraft. Мол, он думал, что продолжает играть за мага. Суд отправил его в тюрьму на 8 лет.

SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

SL-8793-SBK

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

Четыре динамика в каждой чашке наушников воспроизводят реальный 5.1 многоканальный объемный звук. Благодаря точным настройкам баса, передних, задних и центральных каналов, можно определять с невероятной точностью направление звуков, доносящихся с разных сторон.

Серия наушников Medusa полностью обновлена

В наушники, предназначенные для требовательных геймеров, внесено множество улучшений. Наряду с инновационным дизайном и высоким качеством материалов, гарнитура предлагает высочайший уровень комфорта.

5.1 звук или Стерео звук — на ваш выбор

Medusa NX оснащена богатыми возможностями по подключению: гарнитуру можно подключить как к 5.1 DVD-плеерам, так и к стерео CD-плеерам — все адаптеры включены в комплект.

Общение на новом уровне

Гибкий микрофон с системой шумоподавления обеспечит прекрасную передачу вашего голоса, эффективно блокируя фоновые шумы. Наряду с высоким качеством звука, это делает гарнитуру отличным выбором для pro-геймеров.

СКЛАДНЫЕ

ЧЕХОЛ

ПУЛЬТ

Эксклюзивный дистрибьютор в России —
компания Графитек, Москва
Тел.: (495) 785-28-51
www.grafitec.ru

www.speedlink.ru

реклама

Автор:
Иван Гусев

ДЕКАБРЬ: ЧАРТЫ ПРОДАЖ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Название игры	Издатель
1. Football Manager 2011	Sega
2. The Sims 3	Electronic Arts
3. The Sims 3: Late Night	Electronic Arts
4. World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard Entertainment
5. The Sims 3: Ambitions	Electronic Arts
6. Fallout: New Vegas	Bethesda Softworks
7. The Sims 2	Electronic Arts
8. Call of Duty: Black Ops	Activision
9. StarCraft II: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
10. Medal of Honor	Electronic Arts

В то время как весь мир играет в новые World of Warcraft и Call of Duty, консервативные англичане остаются верны таблицам Football Manager 2011.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ AMAZON (США)

Название игры	Издатель
1. World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard Entertainment
2. The Sims 3: Late Night	Electronic Arts
3. Call of Duty: Black Ops	Activision
4. Fallout: New Vegas	Bethesda Softworks
5. Bejeweled 3	PopCap Games
6. Dragon Age: Origins – Ultimate Edition	Electronic Arts
7. Battlefield: Bad Company 2 Vietnam	Electronic Arts
8. LEGO Universe	Warner Bros. Interactive
9. Football Manager 2011	Sega
10. Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts

Америка крепко «сидит» на World of Warcraft, так что глупо удивляться успеху нового дополнения к этой замечательной MMORPG. Каждый фанат уже купил.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ, STEAM

Название игры	Издатель
1. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
2. Crysis Maximum Edition	Electronic Arts
3. Grand Theft Auto IV: Complete Edition	Take-Two Interactive
4. Neverwinter Nights 2 Platinum	Atari
5. Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts
6. Amnesia: The Dark Descent	Frictional Games
7. Call of Duty: Black Ops	Activision
8. Battlefield: Bad Company 2 Vietnam	Electronic Arts
9. Team Fortress 2	Valve
10. Sid Meier's Civilization V	Take-Two Interactive

Специально к выходу многопользовательского дополнения Vietnam в Steam сбросили цену на Battlefield: Bad Company 2. Результат – первое место в чарте.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ «СОЮЗ» (РОССИЯ)

Название игры	Издатель
1. World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard Entertainment
2. Call of Duty: Black Ops	1С-СофтКлаб
3. Трон: Эволюция	Новый Диск
4. Sid Meier's Civilization V	1С-СофтКлаб
5. Нэнси Дрю: Тень у воды	Новый Диск
6. Fallout: New Vegas	1С-СофтКлаб
7. Worms Reloaded	Новый Диск
8. Divinity II. Пламя мести	1С-СофтКлаб
9. Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts
10. Disciples 3: Орды нежити	Акелла

World of Warcraft: Cataclysm – одна из немногих игр, которую российские магазины готовы были продавать ночью накануне выхода.

ФЕВРАЛЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	1 **THE SIMS 3: OUTDOOR LIVING STUFF** Фэны The Sims с нетерпением ждут третье дополнение с костюмами и интерьерными изысками.		3	4 **EARTHRISE** Earthrise, прямо скажем, не главная новинка сезона. Эта фантастическая MMORPG – разминка Masthead Studios перед Fallout Online.		
7	8 **TEST DRIVE UNLIMITED 2** Гоночные симуляторы сейчас продаются куда хуже, чем 10 лет назад. Однако TDU 2 забвение точно не грозит – ее ждут сотни тысяч.			11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22 **BULLETSTORM** Разработчики Painkiller, многому научились и готовы сорвать джек-пот. Bulletstorm – необычный шутер, который выглядит очень современно!			25 **GRAY MATTER** В Германии новый квест от знаменитой Джейн Дженсен уже вышел, однако в остальных странах Европы и США появится лишь в конце февраля.		
28 **BACK TO THE FUTURE: THE GAME – EPISODE 2: GET TANNEN!** Первый эпизод вышел неплохим. Поглядим, каким получится второй.						

ЖДЕМ В БЛИЖАЙШИЕ 12 МЕСЯЦЕВ

Hunted: The Demon's Forge
10 мая

В ролевом фэнтези-экшне о приключениях двух наемников упор сделан на кооперативное прохождение.

Batman: Arkham City
Конец 2011

Темному рыцарю уже мало одной психбольницы в качестве поля боя. Arkham City впечатляет масштабами!

Dungeon Siege III
2011

Главное отличие Dungeon Siege III от предшественниц – мультиплеер. Впрочем, в наше время этим не удивишь.

Автор:
Игорь Сонин

BULLETSTORM

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ДЮК НЮКЕМ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** People Can Fly / Epic Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.bulletstorm.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 22 февраля 2010 года

Польский шутер Painkiller был хорошей игрой. Это признали и геймеры, и журналисты, и многие разработчики. Авторы Painkiller, польская студия People Can Fly, начали было работу над новым большим проектом, но быстро выяснили, что их движок PAIN не годится для шутера нынешнего поколения. Поляки принялись работать с Unreal Engine, и дело пошло настолько успешно, а технологическая демоверсия проекта произвела такое впечатление на Epic, что американцы доверили полякам самое дорогое – портировать на PC культовую первую часть Gears of War.

Студия блестяще справилась и с этой задачей. Тогда Epic Games поверили в успех скромной восточноевропейской команды, выкупили контрольный пакет акций People Can Fly и фактически стали ее новыми владельцами. Поляки получили доступ не только к движку Unreal Engine, но и ко всем наработкам, ко всему опыту и знаниям Epic. Это произошло в 2007 году. Сейчас, три полных года спустя, People Can Fly готова показать результат своего труда – шутер BulletStorm, настолько зрелищный, агрессивный и качественный, что без подсказки в жизни не догадаешься, что его сделали не обитатели Нового Света, а наши соседи по Восточной Европе.

ВСЛЕД ЗА ДЮКОМ

В BulletStorm мы становимся свидетелями приключений отряда космических отморозков-коммандос на удаленных

Названия исполненных вами приемов возникают на экране вместе с заработанными очками опыта. Прямо как, гм, в мультиплеере Call of Duty.

EPIC ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА PC?

Студия Epic, некогда прославившаяся компьютерными сериалами Unreal и Unreal Tournament, сейчас известна прежде всего как автор Gears of War. A Gears of War это, ни много ни мало, самый главный сериал на Xbox 360, причем вторая часть игры выходила (а третья – выйдет в следующем году) на Xbox 360 эксклюзивно. Это наводит фанатов на мысль – «эпики» бросили нашу любимую платформу и дали приковать себя золотыми наручниками к консоли от Microsoft. Ясность в ситуацию вносит Марк Рейн, вице-президент Epic: «Не нужно думать, что Gears of War – это единственная наша игра. Есть миф, что мы бросили PC, но это именно миф, это не правда. BulletStorm, движок Unreal Engine и набор инструментов разработки к нему показывают, что мы остаемся на PC, остаемся всерьез и надолго».

планетах, населенных ублюдками-каннибалами. Это предложение дает полное представление о сюжетной подоплеке происходящего. Вроде бы там кто-то кого-то предал (то ли начальник – их, то ли они – начальника) и вроде бы у них даже есть какие-то умеренно благородные цели, но об этом разработчики рассказывают без особой охоты. Потому что это не важно, и любые сюжетные интриги BulletStorm затмевает собой съехавший с катушек буйный и небритый грубиян Грейсон Хант, оказавшийся на месте главного героя. Грейсон остряк, каких поискать – эдакая помесь Дюка Нюкема и поручика Ржевского. Происходящее на экране Грейсон сопровождает дерзкими комментариями на грани пристойности, а свежий трейлер игры, например, заканчивает незатейливым призывом – «Слы, ну ты че расселся? Игра сама себя покупать не будет!» В этом весь стиль BulletStorm – грубый, злобный и очень подростковый. Стиль в игре заслоняет собой и сюжет, и отношения между героями, и геймплей, и все что угодно. Даже напарники Грейсона – «нормальный парень» Иси Сато и «грубая красотка» Тришка Новак нужны только как лишний повод для веселого злословия и дружеских зуботычин.

СВЕЖИЙ ТРЕЙЛЕР BULLETSTORM ГРЕЙСОН ХАНТ ЗАКАНЧИВАЕТ НЕЗАТЕЙЛИВЫМ ПРИЗЫВОМ – «СЛЫ, НУ ТЫ ЧЕ РАССЕЛСЯ? ИГРА САМА СЕБЯ ПОКУПАТЬ НЕ БУДЕТ!»

Слово разработчикам: «Планета населена ублюдками-каннибалами. Их можно убивать. Для этого не нужна причина».

Что бы сказал в этой ситуации Дюк Нюкем?

PC-ВЕРСИЯ

Версия для PC выходит 22 февраля, в один день с консольными. BulletStorm построен на мультиплатформенном движке Unreal Engine, и все три версии игры разрабатывались параллельно. Однако среди современных платформ именно PC обладает максимальной потенциальной производительностью, и если вы являетесь счастливым владельцем видеокарты последнего поколения, то движок Unreal несомненно раскроет ее подлинные возможности. С другой стороны, Unreal Engine известен своей масштабируемостью, то есть способностью работать на различных конфигурациях. В минимальных системных требованиях указаны весьма скромные видеокарты GeForce 6600 и ATI Radeon X700.

В мультиплеере вам нужно набрать определенное (довольно большое) количество очков с помощью фиксированного (довольно маленького) количества противников.

ДОЛГО ЛИ УМЕЮЧИ?

Втроем они, как уже было сказано, сражаются с ублюдками-каннибалами. Другой характеристики для врагов авторы BulletStorm не придумали и придумывать не хотят. В этом есть смысл. Издевательский, безбашенный сюжет игры приходится родным братом местному издевательскому, безбашенному геймплею. BulletStorm – это, если вы забыли, не обычный шутер. Здесь не достаточно просто пройти уровень из точки А в точку Б; вся соль в том, каким именно способом это лучше и веселее всего сделать. Англоязычный теглайн игры – Kill with Skill, то есть что-то вроде «убивай умеючи». Чем более крутой, зрелищный и оригинальный способ уничтожения ублюдков-каннибалов вы придумаете, тем больше получите очков опыта, а на эти очки затем сможете накупить еще более необычные апгрейды. Простой хедшот приносит крошечное количество очков, а сложное и красивое комбо легко взвинчивает число на счетчике в десятки раз.

Под эти развлечения напридумано и особое оружие. Два главных приема в арсенале Грейсона – это удар энергетическим кнутом (притягивает противников к себе) и, простите, пинок (отталкивает врагов обратно). На уровнях встречается огромное количество шипов, пропастей, лавы, гигантских вентиляторов, огнеопасных бочек, растений-людоедов и прочих стереотипных опасностей, и любой игрок быстро изобретает сложносочиненные комбо, вроде «прилепить на врага гранату, подтянуть его к себе, пнуть в сторону шипов, поджечь из огнемета и насладиться результатом». В игре вообще нет обычного оружия, даже шотган и тот с четырьмя дулами, не только для нанесения тяжких телесных повреждений, но и чтобы ненавязчиво подталкивать тушки врагов в нужную сторону.

Боссы, как положено у Epic, – эпические.

СНОВА В ЛОНДОНЕ

Но это все теория. Недавно нам представилась возможность самим поиграть в BulletStorm на специальном лондонском мероприятии Electronic Arts, и теперь мы можем поделиться собственными впечатлениями. Но прежде – пара слов о мультиплеере. Обычного «дефматча» и прочих состязательных режимов вроде Capture the Flag в игре не будет вовсе – BulletStorm не об этом. На данный момент анонсировано два режима – Echo и Anarchy. В первом вы играете в одиночку и стараетесь поставить рекорд по очкам на картах из сингла, а ваши достижения затем сравниваются с успехами игроков со всего мира. В Anarchy на карте оказывается сразу четыре персонажа – и взаимодействуя между собой, мы можем изобрести еще более идиотские и фантастические комбо, например, разорвать врага на части при помощи нескольких кнутов или попинать неприятеля друг другу как мячик и в конце «забить» трупом гол в наэлектризованные «ворота» металлического забора. Комбинаций множество, мы играли именно в мультиплеерном режиме Anarchy и постоянно придумывали все новые и новые способы расправиться с ублюдками-каннибалами. Понравилось ли? Да, безусловно. People Can Fly приняли очень правильное решение: они внимательно проработали базовые игровые механики и дали возможность комбинировать их, как вздумается. Благодаря этому никогда не устаешь придумывать новые способы убийства и удивляться тому, что получается. Уверены, после релиза BulletStorm геймеры выдумают массу вариантов, которых разработчики и представить не могли. Мы играли в далеко не финальную версию BulletStorm, но даже она произвела впечатление нормальной, законченной и тщательно отполированной игры – видимо, все практически готово, а релиз откладывается до февраля исключительно по маркетинговым соображениям. ■

МЫ НИКОМУ О НЕМ НЕ РАССКАЗЫВАЕМ, НО У НАС В ИГРЕ ЕСТЬ МОМЕНТ, О КОТОРОМ ЛЮДИ ПОТОМ БУДУТ ВСПОМИНАТЬ ГОДАМИ. Я В ЭТОМ УВЕРЕН НА СТО ПРОЦЕНТОВ.

АДРИАН ХМЕЛЯЖ, ОСНОВАТЕЛЬ PEOPLE CAN FLY

Домашнее задание начинающим игровым журналистам: придумать к этому скриншоту шутливую подпись с использованием слов «горячий ствол».

DUKE NUKEM НИ ПРИ ЧЕМ

Основатель People Can Fly Адрианом Хмеляж безуспешно убеждает общественность, что BulletStorm не содрали с Duke Nukem: «В это сложно поверить, но я никогда по-настоящему не играл в «Дюка». Я начинал несколько раз, но так ни разу и не дошел до конца первой главы. Дальше я так ничего и не видел, поэтому могу совершенно серьезно и честно сказать – нет, BulletStorm не скопирован с Duke Nukem. Кроме того, у нас сумасшествие и пародии это только фасад, за которым скрывается сложная и приличная игра, а в Duke Nukem ничего кроме пародии и не было. Наверное, нас сравнивают с Duke Nukem потому, что больше ничего похожего просто не существует». Ну да, добавим от себя, и «ногу» они тоже сами придумали. Не нужно проходить Duke Nukem до конца, чтобы понять всю прелесть пинка Дюка.

РЕКЛАМА

СВОБОДА
откройте для себя единый мир, где скорость правит бал

РОСКОШЬ
управляйте лучшими машинами со всего мира

СТРАСТЬ
одержите победу в масштабных онлайновых соревнованиях

TDU2
TEST DRIVE UNLIMITED

Больше чем просто гонки

tdu2.com

PC DVD ROM | PS3 | PlayStation Network | XBOX 360 | XBOX LIVE | MOOR

12 www.pegi.info

® Test Drive ® Unlimited 2 © 2010 Atari, Inc. All rights reserved. Test Drive ®, M.O.O.R ® and the M.O.O.R ® logo are trademarks owned by Atari, Inc. Designed and developed by Eden Games. Published by Atari, Inc., New York, NY. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Marketed and Distributed by Namco Bandai Partners S.A.S. "Aston Martin" and the Aston Martin Wings logo device (as well as individual model names, including "DB9", "DBS", "Volante", "Vantage" and "One-77") are trademarks owned and used by Aston Martin Lagonda Limited. This product is produced under licence and incorporates such trade marks and other materials, such as copyright and designs, owned by Aston Martin. Such materials may not be reproduced, deleted, amended or otherwise used in any way except with the prior written permission of Aston Martin Lagonda Limited. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Bugatti International S.A. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. '', 'PlayStation', 'PS3', '' and '' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment inc. All rights reserved. Software platform logo (™ and ©) EMA 2006.

ATARI www.atari.com

Автор:
Александр Барышников

Гравюра «Приключения гейши в тылу врага». Панель инструментов выполнена в духе школы ямато-э. Обратите внимание на суровые лица самураев, торчащие из интерфейса.

TOTAL WAR: SHOGUN 2

77777 САМУРАЕВ

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **ИНТЕРНЕТ:** www.totalwar.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 16 марта 2011

С пустя десяток лет скитаний по Европам и Азиям серия Total War вновь вернулась в Страну восходящего солнца. К этому моменту она заиграла яркими красками на многочисленных полигонах, избавилась от массы ненужных условностей и обрела армию новых поклонников, больше половины которых даже слыхом не слыхивали про коку, нагинаты и монгольские вторжения. Ничего страшного: совсем скоро они все узнают.

Превью-версия Total War: Shogun 2, отданная на растерзание прессе, оказалась довольно скудна контентом: 5 «обучалок» и два исторических сражения – ну что это такое? Тем не менее, пытливый и настырный ум в состоянии извлечь массу ценной информации даже из беспардонно «оскопленной» игры. После запуска кампании первым делом хочется окинуть восхищенным взором просторы Японии – моей виртуальной родины на несколько ближайших игростолетий. Окидываю и восхищаюсь: солнце карабкается на вершину Фудзиямы, лазурные волны омывают берега, поросшие бамбуковыми зарослями, там и сям средь зеленых кущ произрастает сакура, щедро осыпающая лепестками воена-

«На абордаж!» – орет самый нетерпеливый японец.

ВБОК ТОРМАШКАМИ

Десять лет с момента зарождения серии Total War разработчики приучали игрожурналистов к тому, что при полном титуловании игры сначала указывается название собственно игры, затем ее порядковый номер (если есть), серия и под занавес – наименование дополнения, если речь о нем: например, Medieval 2: Total War – Kingdoms. Работники прессы, да и простые граждане тоже, постоянно путались, из-за чего в текстах появлялись извращения вроде Medieval: Total War 2. На одиннадцатом году The Creative Assembly все же решила расстаться с частичкой уникальности – Shogun 2: Total War был переименован в Total War: Shogun 2. Как сообщают сами творцы, сделано это было, «потому что так круче».

Пресловутые яри-асигару приготовились к встрече с вражеской конницей.

чальников, вздумавших прогуливаться неподалеку. Красота чужедальней стороны дополняется разбросанными по островам замками, монастырями и рыбацкими деревушками. В общем, оторваться от стратегической карты в Shogun 2 совершенно невозможно. Делать этого и не нужно – родная провинция требует пристального внимания: экономика в упадке, крестьяне пухнут с голода, соседние кланы совсем распоясались и просят горя, а в армии между тем – ни одного завалящего самурая, сплошь колхозники с тяпками. Самое время засучить рукава и обеспечить сограждан мир, мешок риса и бочку сакэ. К сожалению, довольно быстро выясняется, что родовой замок преступно мал – не в состоянии вместить внутри себя больше двух зданий, поэтому все мануфактуры пищепрома выношу в соседнюю деревушку, строю казарму для обучения лучников, жму кнопку «конец хода», и на смену лету приходит осень. Со сменой сезона окружающая действительность немедленно преображается: зеленая листва жухнет, сакура коченеет, генералы, недовольно бурча, начинают месить ногами дорожную грязь. Между тем в подотчетную провинцию прибывает буддийский монах, но вместо того, чтобы нести народным массам умиротворение, засланец подстрекает их на бунт. Массы, будь они неладны, тут же бросают грабли и начинают бесчинствовать – ломают палисадник и кучкуются на глобальной карте в виде толпы озлобленных яри-асигару, среди европейских широт более известных, как «легкие копейщики».

Раз такое дело – идем усмирять. Карта местности, где разворачивается сражение, опять же завораживает: можно, например, минут десять провести, разглядывая блики солнца на воде или медитируя на то, как снежинки падают сквозь ветви оледеневших деревьев. Но считать ворон некогда: озверевшие экс-холопы вовсю орудуют факелами и уже умудрились поджечь амбар. Это, к слову, новая возможность на поле боя: бойцы могут запалить практически любое здание, и все, кто по стечению обстоятельств оказался внутри или в непосредственной близости от огня, скончаются от ожогов или, как минимум, будут сильно удручены. Этим я и воспользуюсь: горящие стрелы не только поджигают все, что горит, но и здорово распугивают вражеских солдат, а крестьяне – общеизвестные трусы. Две тучи стрел уничтожают добрую половину бунтарей, оставшиеся в живых бросаются врассыпную, но быстро гибнут под копытами моего конного отряда. Воодушевленный легкой победой, я возвращаюсь на глобальную карту и объявляю войну соседнему клану, подославшему к стенам моего города зловредного монаха. В ответ негодяи атакуют мою столицу хорошо укомплектованной армией. Видимо, только повода и ждали, коварные гадюки.

САМЫМ, ПОЖАЛУЙ, РАЗДРАЖАЮЩИМ НОВОВВЕДЕНИЕМ МОЖНО НАЗВАТЬ ПОУМНЕВШЕГО КОМПЬЮТЕРНОГО ДАЙМЕ: ОН НАУЧИЛСЯ РАЗДЕЛЯТЬ СВОИ СИЛЫ И АТАКОВАТЬ ОДНОВРЕМЕННО С РАЗНЫХ НАПРАВЛЕНИЙ.

Воевать в Shogun 2 после двух лет пальбы из разнокалиберного огнестрела в Empire/Napoleon: Total War довольно непривычно, приходится вспоминать все тактические ухищрения, что были вызубрены в ходе средневековых конфликтов и пунических войн. До изобретения штыков и мушкетов еще пара сотен лет, поэтому стрелков по-прежнему приходится прикрывать от ударов конницы копейщиками, вражеских лучников давить кавалерией и распугивать всех с помощью артиллерии. Артиллерия у японцев не сказать чтобы сильно хороша: осадные оружия, способные обстреливать неприятеля с огромного расстояния, хоть и наносят существенный урон, в бою неподвижны. Для тех, кто любит фейерверки и маневренность, существуют войска особого назначения – ракетчики, вооруженные по последнему слову средневековой техники. Азиатская пиротехника летает недалеко, зато оглушительно взрывается и при долж-

Японская крепость больше похожа на многоярусный лабиринт, но это не спасет от толпы врагов, юрко бегающих по стенам.

ном упорстве вполне способна разрушить каменную кладку.

К слову, об осадах. Вести оборону японских укреплений – сущее наказание для стратега, привыкшего отсиживаться за высокими стенами европейских крепостей. Азиаты, буквально выражаясь, не доросли до британских высот – замки у них хоть и красивые, но до безобразия низкорослые. Типичный представитель военной архитектуры состоит из нескольких ярусов, но это не спасает обороняющихся, поскольку все бойцы в этой стране умеют шустро ползать по стенам, словно тараканы. Стены не спасают даже от всадников: те могут в любой момент спешиться и, вскарабкавшись по парапету, открыть ворота во внутренний двор. Возникает ощущение, будто вся нация повально увлекается экстремальным альпинизмом, благодаря чему оборона крепостей сводится к тому, что враг лезет по стене внутрь, а мы отстреливаемся, постепенно отступая к городской ратуше, где и разыгрывается финальная потасовка.

Самым, пожалуй, раздражающим нововведением можно смело назвать не в меру поумневшего компьютерного даймё: хитрован научился разделять свои силы на несколько ударных групп и атаковать замок одновременно с разных направлений. Более того: искусственный интеллект, судя по всему, подсматривает, как мы расставляем отряды по периметру крепостных стен, прикидывает, где проще всего прорвать оборону, и атакует именно там. То же самое можно сказать и об оборонной тактике: игрока, настропалявшегося вскрывать европейские замки, словно орешки, в «игрушечной» Японии могут постичь множественные огорчения.

Напоследок – о морских сражениях: они вдохновляюще прекрасны. Мой флот, напоминающий плавучие избушки, плывет вдоль берега, и я сожалею лишь о том, что невозможно немедля высадиться и разграбить деревушку, расположившуюся на первой линии моря. Для начала необходимо выиграть морское сражение – т.е. затопить несколько вражеских «избушек», хозяйствующих в местных водах. Классификация кораблей в японском флоте простая: пузатые многоярусные огромины, несущие на себе до полутора сотен бойцов, хороши для абордажа, в то время как маленькие и юркие лодки используются для обстрела вражеских посудин с безопасного расстояния. На вооружении у «водоплавающих стрелков» могут быть зажигательные стрелы и бомбы, от которых так хорошо горят большие неповоротливые корабли. Ключ к успеху – в использовании комбинированного флота и грамотных маневрах вдоль берега.

На этом пока все. Нововведений, как видно, новая игра серии содержит предостаточно, но изрядная их часть – увы – не уместилась в крохотной превью-версии. Дружно тренируем самурайскую выдержку и буддийское терпение в ожидании выхода Total War: Shogun 2. ■

ЯПОНИЯ ОТ «Я» ДО «Я»

В придачу к собственно игре при покупке Total War: Shogun 2 мы получим подробную электронную энциклопедию, где будут раскрыты вопросы, наиболее важные для понимания происходящего в частности и японской культуры вообще. Что такое бусидо? Кто такие гейши? Зачем им коку? Энциклопедия все расскажет и даже покажет.

Самураи-лучники внезапно для себя встретились в бою с отрядом меченосцев-нодати, и, скорее всего, крепко бранят своего нерадивого генерала, допустившего такую оплошность.

НЕПРЕВЗОЙДЕННОЕ КАЧЕСТВО, УТОНЧЕННЫЙ ДИЗАЙН

Уникальные мультимедийные продукты Harman/Kardon вышли на новый уровень. GLA-55 – акустика для компьютеров, iPod и других аудиоустройств обладает звучанием класса Hi-Fi. Портативная полнофункциональная система Go+Play позволяет наслаждаться качественным звуком, где бы Вы ни находились. Колонки SoundSticks III удостоены награды за мощное звучание и оригинальный дизайн. Обратитесь к дистрибьютору Harman/Kardon в России или посетите русскоязычный сайт www.harman-home.ru и узнайте больше о технологиях, украшающих жизнь.

РЕКЛАМА

harman/kardon
by HARMAN

MMS За информацией о ближайшем дилере продукции Harman Kardon в России обращайтесь – ЗАО «Фирма «ММС». Тел.: +7 (495) 788 1700; www.mms.ru, www.harman-home.ru, e-mail: mms@mms.ru Розничная торговля в интернет-магазине www.harmanshop.ru Тел.: +7 (495) 788 4523; +7 (495) 788 4524; Телефон «горячей линии» Службы Технической Поддержки – 8-800-333-0323 (звонок по России бесплатный).

© 2011 Harman International Industries, Incorporated. Все права защищены. Harman Kardon – зарегистрированная торговая марка Harman International Industries, Incorporated.

HARMAN

Автор:
Сергей Думаков

ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЭЦИО АУДИТОРЕ: ЧАСТЬ ВТОРАЯ, РАСШИРЕННАЯ И ДОПОЛНЕННАЯ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Assassin's Creed: Brotherhood
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Monreal
- **ИНТЕРНЕТ:** assassinscreed.uk.ubi.com/brotherhood
- **ДАТА ВЫХОДА:** 1 квартал 2011

На сайте «Акеллы» информация о «Братстве крови» представлена одним коротким абзацем: ни даты выхода, ни даже официальной русской обложки у одной из самых ожидаемых компьютерных игр первого полугодия 2011 нет до сих пор. И это в то время как обладатели консолей уже успели пройти ее не один раз – вопиющая несправедливость! Что ж, остается надеяться, что версия для PC будет лучше и богаче оригинала, других причин задержки релиза наши трепещущие сердца не примут.

ШЕСТЬ МЕСЯЦЕВ СПУСТЯ

А ведь трепетать сердцам есть от чего. Прошлогодняя Assassin's Creed II, если помните, оказалась настоящим прорывом, свежим глотком воздуха в затхлом царстве акробатических TPS. Великолепно проработанный сеттинг, яркие персонажи, обилие загадок, головоломок и секретов, а главное – прекрасная история, от сюжетных поворотов которой захватывало дух даже у прожженных конспирологов. Итальянский аристократ Эцио Аудиторе в закоулках памяти своего дальнего потомка Дезмонда Майлса распутывал коварные интриги, беседовал с богинями и спасал человечество от коварных тамплиеров – все это на фоне цветущей Флоренции, в компании Леонардо да Винчи и Николо Макиавелли. Удача Ubisoft уже тогда была очевидной, и вопрос о продолжении приключений героев эпохи Возрождения даже не стоял. Французы сработали на удивление быстро: консольный вариант Assassin's Creed: Brotherhood вышел в ноябре 2010-го, спустя год после релиза второй части.

В «Братстве крови» гораздо больший по сравнению со второй частью арсенал: копье еще ладно, а вот как вам метательные топоры?

ЗДЕСЬ НУЖНО ЖИТЬ

Главное, что стоит знать о «Братстве крови»: игра продает не миссии, а образ жизни. Еще в Assassin's Creed II в перерывах между убийствами и распутыванием ребусов Аудиторе удивительное количество времени проводил в непрофильных, казалось бы, занятиях: собирал картины, восстанавливал фамильную виллу, общался с купцами, кузнецами и куртизанками – и эта часть игры вышла едва ли не самой интересной. Дело, конечно, в том, с каким тщанием, с какой любовью разработчики

воссоздали Италию того времени – в этом мире хотелось жить. Блуждать по узким улочкам, изучать причудливую архитектуру, тонуть в огромном количестве справочной информации (каждый более или менее значимый исторический объект сопровождался интерактивной энциклопедической ссылкой)... в «Братстве крови» идея получает логическое развитие. В самом начале игры мы узнаем, что (спойлер!) яблоко Эдема похищено, фамильное гнездо разорено, а Рим скован гнетом семьи мерзавцев Борджиа, так что наш Эцио вновь оказывается беден, гол и одинок в своих благородных устремлениях.

Теперь Аудиторе не просто вступает с работниками торговли, медицины и своеобразных, гхм, развлечений в прагматичный диалог – он фактически заново выстраивает всю экономическую систему Рима. Из-за козней Борджиа весь малый, как сегодня сказали бы, бизнес зачах и находится в полном упадке: чтобы открыть ту же кузницу или конюшню, придется изрядно раскошелиться. Но даже деньги не помогут, если земля, на которой расположена лавка, находится под влиянием враждебного семейства! Символом влияния в римском квартале является сторожевая башня, за которой следят охранники во главе с капитаном, щеголяющим усиленными доспехами и мощным оружием. Убить капитана, сжечь башню, вернуть территорию под свой контроль: отныне процессом борьбы с врагами Assasssin's Creed очень напоминает незаслуженно забытую The Saboteur – что, впрочем, не так уж и плохо. В конце концов, это лучшее, что было в The Saboteur.

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛО

Каждое восстановленное заведение приносит дополнительный доход в казну сопротивления, и все же Эцио довольно быстро понимает, что в одиночку справиться с коррумпированной системой Борджиа не получится. Он привлекает на свою сторону различные маргинальные группировки: воры, куртизанки, контрабандисты – все они теперь в особо трудный момент могут быть призваны на помощь. Игрок сумеет даже поручать им выполнение некоторых заданий – стратегический и тактический элементы в «Братстве крови» выполнены на «отлично». Остальные изменения в игровом процессе выглядят не столь значительно: теперь на лошади, например, можно передвигаться в пределах города (и атаковать, само собой, тоже – впрочем, и противники не брезгуют нападать верхом). Точечные, иначе говоря, мазки.

И все же главным нововведением игры является мультиплеер. Именно на него делает ставку Ubisoft, именно на него рассчитываем мы, владельцы персональных компьютеров. Пока достоверно неизвестно, какие именно режимы игры будут доступны на PC, но совершенно точно можно рассчитывать на Wanted, который представляет собой адаптированную версию обычного deathmatch. Правда, с пикантными нюансами: общее число игроков

После каждой диверсии Эцио исполняет свой знаменитый «прыжок веры». Выглядит красиво, чего уж там.

ЧЕМ БОЛЬШЕ ВЫ БУДЕТЕ ОТНИМАТЬ ВЛАСТЬ У БОРДЖИА В РИМЕ, ТЕМ БОЛЬШЕ ВЫ УВЕЛИЧИТЕ СВОИ СОБСТВЕННЫЕ СИЛЫ. ЭТО ПОЗВОЛИТ ВАМ ИМЕТЬ БОЛЬШЕ ЛЮДЕЙ В БРАТСТВЕ.

ПАТРИК ПЛУРД, ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР ИГРЫ

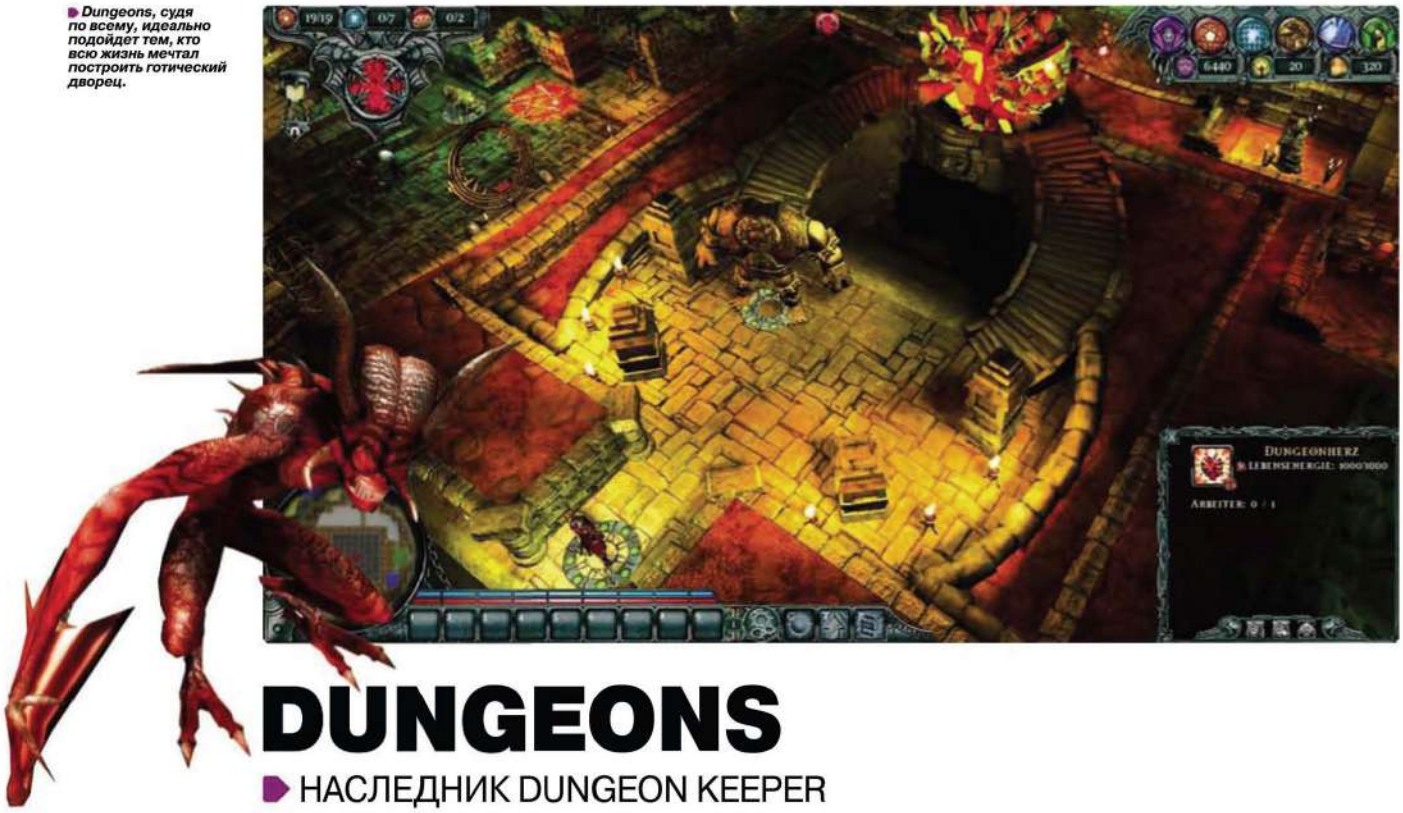
на карте – восемь, каждый является чьей-то целью (привет, The Ship), если жертва обнаруживает убийцу, игра из стелс-режима переходит в режим паркур-преследования. Звучит очень здорово, а ведь есть еще и продвинутая версия режима, в которой один игрок является убийцей, а остальные должны его вычислить! Ходят слухи и о нескольких командных вариациях – но они пока что выглядят не столь ярко и убедительно. Персонажей можно будет «прокачивать» и наряжать в самые разные одежды.

МЫ БУДЕМ ЖДАТЬ

Несмотря на отсутствие цифры «три» в названии, «Братство крови» – гораздо больше, чем просто дополнение. Сейчас, после выхода консольной версии, ясно, что в одной коробке будут продаваться минимум две игры, и какая из них будет интересней – неизвестно. Кстати, на приставках объявили уже о двух бесплатных дополнениях, каждое из которых добавляет в «Братство крови» новый режим игры и карты к нему – в версию для PC, скорее всего, дополнения будут включены изначально. Главное, чтобы издатели смогли придумать какую-нибудь альтернативу чудовищной системе защиты, о которой слагаются легенды, – и не слишком затягивали с релизом. Мир компьютерных игр – штука такая: то, что еще вчера было откровением, завтра может оказаться нелепым анахронизмом; очень бы не хотелось, чтобы эта неприятность случилась с красавцем Эцио Аудиторе де Фиренце. ■

Охотник добрался до жертвы. Потенциал сетевой составляющей у «Братства крови» огромный.

Автор:
Иван Сапров



Dungeons, судя по всему, идеально подойдет тем, кто всю жизнь мечтал построить готический дворец.

DUNGEONS

НАСЛЕДНИК DUNGEON KEEPER

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Kalypso Media
- **РАЗРАБОТЧИК:** Realmforge Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.kalypsomedia.com/en-us/games/dungeons
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2011 года

Немецкое издательство Kalypso Media, посвятившее себя экономическим симуляторам, возрождает легенду компьютерных игр Dungeon Keeper – на современной технологии и под другим названием. Разработкой займется неизвестная Realmforge Studios, которая обещает большого рогатого демона и войну в подземельях против героев-филантропов.

При этом на бумаге Dungeons выглядит как старательный клон Dungeon Keeper: разработчики, в отличие от коллег из Elixir Studios (авторы Evil Genius – см. врезку), не стали изобретать велосипед. Они взяли за основу известную игру и, не церемонясь, решили делать ее улучшенный аналог. Ну, или точную копию – уж как получится.

ОЧЕНЬ ГЕРОЙСКАЯ ИГРА

Люди в возрасте, по крайней мере, за 20, которым в свое время удалось воочию увидеть Dungeon Keeper, уже представляют себе Dungeons. Для всех остальных же рассказываем: по сути, это стратегия, симулятор жизни сумасшедшего, решившего построить собственное подземелье с величественными залами, пыточными, сокровищницами и так далее. В его распоряжении – армия гоблинов, демонов и прочей дешевой рабочей силы, которые все вместе выполняют функции военно-строительных отрядов. Но стройкой Dungeons не ограничивается. Периодически на свежую «обитель зла» будут нападать доблестные рыцари-филантропы, которые кровь из носа хотят уничтожить растущую в пещерах империю зла, заполучив тем самым уважение коллег и прекрасных дам. В схватках с такими чудаками и заключается основная прелесть Dungeons: во-первых, у каждого героя свои цели и задачи (кто-то пришел в гости в поисках золота, кто-то – убивать демонов), а значит, и вести себя они будут по-разному. А во-вторых, можно их поймать и начать пытать, как во время церковной инквизиции. В ходе пыток таких вот «донкихотов» выделяется «энергия душ» – строительный материал и вообще главный ресурс в игре. И тут – внимание – самое интересное: если отловить рыцаря еще на входе в королевство, энергии из него выйдет преступно мало. Другое дело – если позволить ему выполнить свою задачу и поймать уже в конце геройского приключения. Радостный еще пять минут назад, а теперь поникший супермен в доспехах обеспечит ресурсами половину базы. Казни, кстати, тоже будут. Герои в Dungeons совершенно разные, в том числе и по степени профессионализма, начиная с новичков, только что нацепивших доспехи, и заканчивая отъявленными спасителями человечества. Последние не вступят в схватку с нашим «мистером Зло» до тех пор, пока его пещерная крепость не прославится как самая страшная и опасная во всей округе. Для этого придется ловить и сурово пытать начинающих рыцарей – им, в общем-то, без разницы, на кого с кулаками лезть, будь то Дарт Вейдер или ветряная мельница. Наша итоговая за-

Уникальных монстров, которые не привязанное к порталам мясо, будет всего 15. Героев – 10. Кажется, немного, но, как заверяют разработчики, должно хватить сполна.

Графика не впечатляет. Впрочем, для проекта такого рода главное – совсем не технология.

Подземелья можно строить огромные. Однако важно не забывать и о сбалансированности. Чтобы было в меру сокровищниц и пыточных.

С героев нельзя спускать глаз. В определенный момент они могут захотеть, к примеру, разнести все к чертям.

В ОТЛИЧИЕ КЛАССИЧЕСКОЙ DUNGEON KEEPER, DUNGEONS КОНЦЕНТРИРУЕТСЯ НА «ГЕРОЯХ». ОНИ ЗДЕСЬ НЕ ПРОСТО НАРУШИТЕЛИ СПОКОЙСТВИЯ, А ГЛАВНЫЙ РЕСУРС. ЭТО В КОРНЕ МЕНЯЕТ ДЕЛО.

КРИСТИАН ВУЛЬФЕРТШТЕТТЕР (CHRISTIAN WOLFERTSTETTER), ТВОРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР ПРОЕКТА

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДОКТОР ЗЛО

В отличие от всех остальных клонов Dungeon Keeper, Evil Genius от Elexir Studio максимально дистанцируется от оригинала: вместо кошмарных темниц там тропические острова с пальмами и морем, а вместо сказочных фриков – супершпионы. Более того – Evil Genius пропитана иронией на тему холодной войны шестидесятых и в свои лучшие моменты напоминает фильмы об Остине Пауэрсе с такими же нелепыми персонажами, изо всех сил пытающимися поставить мир на колени. В целом, принцип в той игре точно такой же, как в Dungeon Keeper, – десантировавшись на какой-то райский островок, прямо в горе начинаем отстраивать собственную империю зла со столовыми, бараками, пыточными и так далее. В процессе, естественно, вербуем людей, создаем армию, обучаем инженеров. Рано или поздно базу начнут атаковать разные «джеймсы бонды», избавляться от которых – одна из основных игровых задач. Перебить их не получится, учитывая комедийность происходящего, но допытать до бессознательного состояния, а потом отправить восвояси – вполне. В Evil Genius также присутствует глобальная карта мира с легкими квестами, но о них мы ничего не расскажем. Так у вас появится повод самостоятельно включить игру и все там посмотреть. Тем более она того действительно стоит.

дача – повысить престиж крепости, собирая энергию и возводя с ее помощью небывалые архитектурные сооружения, привлекающие героев, и выполняя квесты, о которых пока толком ничего не известно.

РОДНАЯ АРМИЯ ТЬМЫ

Сражаться с доблестными солдатами в стенах подземелий будет армия самых разных монстров, которая выращивается по ходу игры. Большинство из них тупы и привязаны к определенным точкам – порталам, которые можно установить в любом месте на карте. Однако будут и особенные, которые патрулируют всю базу сразу. Если справиться с героями в какой-то момент не получится, «повелитель подземелья» сможет призвать на помощь тяжелую артиллерию в виде супердемона, управлять которым разрешается с видом от третьего лица. Разработчики обещают, что, взяв его под свой контроль, игроки получат возможность разорять и соседние подземелья точно таких же императоров зла. Но в этом случае важно не забывать, что в чужих владениях тоже обитают демоны и, не подумав, в неизведанные края лучше не соваться. Dungeons – это, пожалуй, тот редкий случай, когда решительно невозможно понять, хорошая нас ждет игра или не очень: с одной стороны, используется гениальная механика, которая при должном старании разработчиков просто не даст сбоя. С другой – людям из Realmforge Studios в обязательном порядке нужно проявить талант, неординарность и остроумие, как это в свое время сделали в Elixir Studios. Только в этом случае Dungeons выйдет хорошей игрой. Иначе же ее не спасет даже огромный рогатый демон. ■

Не сказать, что монстры у разработчиков выходят колоритными. Пока кажется, что они работают по каким-то шаблонам.

Счастливый вор дорвался до сокровищ. Он и не подозревает, что через десять минут его поймают и бросят в пыточную.

Автор:
Артур Морозов

Это не арт, как можно было бы подумать, а настоящий кадр из игрового процесса.

ROCK OF AGES

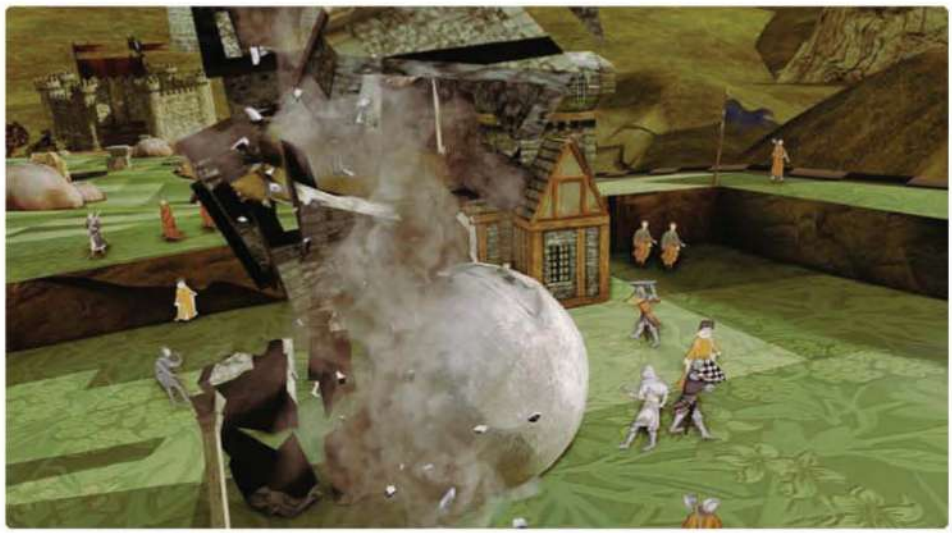
АРТИСТИЧНАЯ ЧИЛИЙСКАЯ ИГРА ПРО КАТАНИЕ ВАЛУНОВ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atlus
- **РАЗРАБОТЧИК:** ACE Team
- **ИНТЕРНЕТ:** www.atlus.com/rockofages
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2 квартал 2011

В детстве, когда мне было лет пять, я со своим дедом часто играл в одну простую, но очень увлекательную игру. Мы садились на пол в противоположных углах комнаты, выставляли вдоль стен бесчисленные ряды игрушечных солдатиков, крепостей и укреплений и катали теннисные мячи в сторону армий друг друга. Побеждал тот, кому первым удавалось опрокинуть всех до единого бойцов противника.

Игра была, как мы бы выразились сейчас, «пошаговая» – мячи катали строго по очереди – и передавалась в нашей семье из поколения в поколение. Но ее, похоже, знали не только в нашем роду – так, разработчики из чилийской студии ACE Team демонстрируют прекрасное понимание предмета: в основе их новой игры Rock of Ages лежит та же идея.

Есть два игрока, у каждого из них – по крепости. Есть возможность строить укрепления и есть могучий валун, которым эти укрепления необходимо крушить. Конечная цель – продраться сквозь все препятствия и уничтожить цитадель противника. Простая, почти элементарная задача усложняется рядом дополнительных условий. Во-первых, ландшафт местности: все карты разные и отличаются друг от друга количеством и расположением низменностей, возвышенностей, окаменелостей и других естественных преград. Кроме того, пока один игрок катит каменный шар, другой ему старательно мешает – возводит новые укрепления и создает юнитов, при-



Katamari с массовыми убийствами – так называют Rock of Ages некоторые западные обозреватели, намекая на сходство игры с известным консольным хитом. Звучит грубо, да и далеко от правды – Rock of Ages все же совсем про другое.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

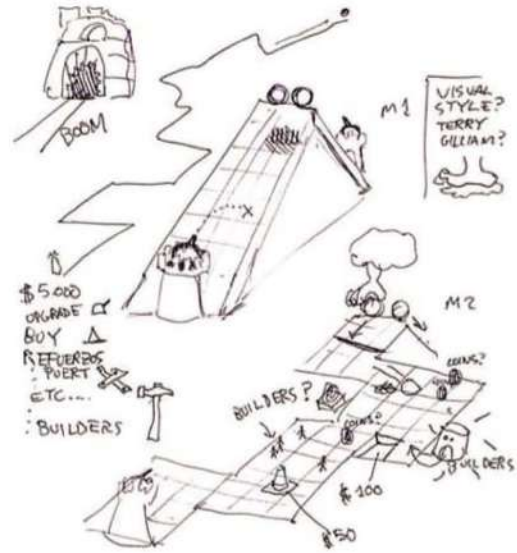
Чилийская команда ACE Team – не новички в деле создания компьютерных игр. «Моддингом», то есть созданием модов к играм, они начали заниматься еще с конца 90-х, а свою первую игру – Zeno Clash – выпустили в 2009 году. Точно так же, как и Rock of Ages, ее отличал нестандартный подход к геймдизайну и графике: представляя собой смесь файтинга, шутера и приключения от первого лица, она могла похвастать таким, например, оружием, как «рыбопистолет», и вводила в состояние транса психоделическими пейзажами. Уже анонсирован сиквел.

Вопрос: из какого фильма комик-группы Монти Пайтон взят этот кадр? Правильный ответ: это все еще Rock of Ages!

На удивление артистичные 2D-задники в Rock of Ages плавно перетекают в не менее артистичные 3D-пространства…

ИДЕЯ СОЗДАНИЯ ИГРЫ

«Для нас всегда было важным создавать что-то новое – нечто такое, чего до нас еще никто не делал. Поэтому после того, как мы закончили работу над Zeno Clash, мы устроили настоящий мозговой штурм, каждый из нас отпустил свое воображение в свободный полет, постоянно что-то рисовал и вычерчивал. Были предложены и отвергнуты десятки концепций, начиная от простеньких аркад и скролшутеров, кончая куда более амбициозными задумками. В конце концов, мы остановились на наброске, сделанном Карлом Бордо (один из братьев-основателей студии. – Прим. ред.) – набросок, конечно, очень сумбурный и туманный, но все в студии сошлись на том, что именно его удастся трансформировать в наиболее интересный проект».



званных остановить продвижение валуна к цитадели. Сам валун можно усовершенствовать несколькими разными способами – усилить броню, прицепить разрушительные шипы, вымазать черной субстанцией, похожей на нефть, и поджечь, прицепить «ангельские» крылышки, благодаря которым он сможет совершать двойные прыжки… Таким образом, для победы одинаково важно и атаковать, и защищаться, поочередно меняясь ролями с оппонентом.

Оригинальная игровая механика, объединяющая жанры Tower Defense и аркадный экшн, – не единственное, чем удивляет Rock of Ages. Ее художественное исполнение тоже в высшей степени необыкновенно: глядя на скриншоты и ролики из игры, трудно поверить, что она смоделирована на компьютере – кажется, будто мир ее шит разноцветными нитями на шелковом гобелене. Потешные, будто бы вырезанные из папье-маше фигурки человечков, которых скидывает в пропасть свирепый валун с человеческой мимикой, марширующие мамонты – защитники замка и торжественный аккомпанемент девятой симфонии Бетховена: происходящее слишком отчетливо напоминает стиль знаменитой комик-группы «Монти Пайтон», чтобы чилийцы могли отрицать влияние британских мастеров абсурда на их творчество. Впрочем, они, похоже, и не собираются – потому что нахальства ACE Team не занимать: это всего лишь вторая игра студии, а они уже не стесняются высмеивать в ней штампы кино- и игростроения (в промо-ролике уже досталось «Властелину колец»).

Помимо прочего, Rock of Ages обещает устроить игроку краткий экскурс в историю искусств – по мере ее прохождения будут открываться локации, выполненные в стилистике эпохи ренессанса, готики, романтизма, рококо и других. Довольно амбициозная, стоит признать, задача для независимой команды разработчиков, состоящей из десятка человек. Остается надеяться, что им достанет сил и чувства меры в правильной пропорции объединить классическую музыку и живописное оформление с веселым геймплеем и абсурдистским наполнением. В этом случае поклонники авангарда в играх и сторонники теории, что игры – это искусство, уже этой весной получат еще одно подтверждение правоты их убеждений. Спрашивайте в магазинах цифровой дистрибуции – распространяться игра будет только там. ■

Разработчики обещают 30 видов сооружений и юнитов – среди них боевые слоны, коровы, башни, ветряные мельницы, катапульты…

ИТОГИ 2010

«РС ИГРЫ» ВЫБИРАЮТ ТРИДЦАТЬ ЛУЧШИХ ИГР ПРОШЕДШЕГО ГОДА

ЕЖЕГОДНО, ПРИДЯ В СЕБЯ ПОСЛЕ ПРАЗДНИКОВ, МЫ ВЫБИРАЕМ ЛУЧШИЕ ИГРЫ ГОДА: ПОДСЧИТЫВАЕМ, СПОРИМ, ОПРЕДЕЛЯЕМ СПЕЦИАЛЬНЫЕ НОМИНАЦИИ. В ПРОШЕДШЕМ 2010 ГОДУ ВЫШЛО СТОЛЬКО ХОРОШИХ ПРОЕКТОВ, ЧТО БЫЛО РЕШЕНО СДЕЛАТЬ САМЫЙ ПОДРОБНЫЙ И ДЛИННЫЙ СПИСОК В ИСТОРИИ ЖУРНАЛА – ЦЕЛЫХ 30 ПОЗИЦИЙ, ЧТОБЫ НАШЛОСЬ МЕСТО ВСЕМ. ПРИНЦИП ПОДСЧЕТА БЫЛ ОЧЕНЬ ПРОСТОЙ: ДЕСЯТКА ЭКСПЕРТОВ «РС ИГР» ПРЕДЛАГАЛА СВОЙ «ТОП-30», РЕЗУЛЬТАТЫ СКЛАДЫВАЛИСЬ И АККУРАТНО РАСПРЕДЕЛЯЛИСЬ ПО ФИНАЛЬНОМУ СПИСКУ.

ОН ПЕРЕД ВАМИ – И НАМ ОТДЕЛЬНО ХОЧЕТСЯ ОТМЕТИТЬ, ЧТО ОН НЕ ИМЕЕТ НИКАКОГО ОТНОШЕНИЯ НИ К ОЦЕНКАМ В ЖУРНАЛЕ (ДОСТАТОЧНО ПОСМОТРЕТЬ, КАКАЯ ИГРА ЗАНЯЛА ВТОРОЕ МЕСТО, И СРАВНИТЬ ЕЕ ОЦЕНКУ С ДРУГИМИ ФИНАЛИСТАМИ), НИ К КАКИМ-ЛИБО ЖАНРОВЫМ ОСОБЕННОСТЯМ – МЫ ПРОСТО СОБРАЛИ САМЫЕ-САМЫЕ ИГРЫ 2010 ГОДА, РАССТАВИЛИ ИХ ПО МЕСТАМ И ПОПРОСИЛИ НАШИХ ОБОЗРЕВАТЕЛЕЙ ДАТЬ СВОИ КОММЕНТАРИИ. НУ И, КОНЕЧНО, ЕСЛИ ВЫ ПО КАКОЙ-ТО ПРИЧИНЕ ПРОПУСТИЛИ ОДНУ ИЗ ЭТИХ ИГР, ОБЯЗАТЕЛЬНО ВОСПОЛНИТЕ ПРОБЕЛ, ПОКА НЕ НАЧАЛСЯ НОВЫЙ ВОДОПАД РЕЛИЗОВ – ЕСТЬ ОПАСЕНИЕ, ЧТО НАС ЖДЕТ ЕЩЕ ОДИН НЕВЕРОЯТНО УДАЧНЫЙ ИГРОВОЙ ГОД.

30. Трансформеры: Битва за Кибертрон

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: High Moon Studios

Темный рыцарь из Готэма знает свое дело – он вновь стал примером для подражания, на этот раз в игровой индустрии. В прошлом году Бэтмен в частности и Arkham Asylum в целом стали звездами нашего хит-парада – игру тогда сделали с нуля, ориентируясь на геймеров, а не на фанатов комиксов или кино. Аналогично в 2010-м обработали и разумных роботов с планеты Кибертрон: их поместили в экшн, который связан с популярным киносериалом и с книжками рисованных историй разве что именами персонажей да общим характером истории. Трансформеры оказались в центре мрачного и драматичного боевика, где упорядоченность системы укрытий променивается на гоночный хаос: здесь нельзя приседать за глыбами мусора, зато можно бегать, прыгать и в любой момент превращаться в машину, самолет, космический корабль или черт поймет что еще. Получается слегка суматошно, зато очень динамично. Отдельный приз «Трансформеры» получают за свою продолжительность: две длиннющие кампании растягиваются часов на пятнадцать, что для такого зрелищного экшна рекордный показатель. – *Анатолий Сонин*

29. Aliens vs. Predator

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Rebellion Developments

Мода на перезапуски крупных сериалов за последнее время приобрела просто нездоровые масштабы – см. списки релизов следующего года. Тут одно из двух: или у разработчиков и издателей иссякла фантазия (на кой черт нам нужна еще одна игра Tomb Raider? Их и так миллион, оставьте уже в покое), либо они считают своим долгом приобщить молодую часть публики к упущенному в силу возрастных факторов чуду – вот, например, игра Aliens vs. Predator. Храбрый, но беззащитный десантник, молниеносный, но хилый здоровьем Чужой и громила-хищник с дреддами, сопровождающий каждое убийство фирменным «щелк-щелк» – это же величайший кроссовер в истории: круче только Battletoads & Double Dragon. Понять, почему AvP так важна, несложно – попробуйте принять участие в многопользовательском забеге, и все сразу встанет на свои места. Никакой другой шутер не дает и половины нужных ощущений. Помните хотя бы одну игру, в которой, свалившись на группу врагов с потолка в кромешной темноте, вы заставили бы реальных игроков по ту сторону сетевого кабеля усиленно вжиматься задом в стул и визжать от страха? И, наоборот, испытывать схожие эмоции, пытаясь скрыться от противника, способного видеть сквозь стены?

Заслуга AvP состоит в том, что она смогла вернуть нас на несколько лет назад, в то время, когда мы искренне верили в угловатый, неотполированный полноэкранным сглаживанием ужас. Мы снова прислушиваемся к заскриптованным фоновым шумам, истерично шарим фонарем по окровавленным стенам и боимся каждой тени во время прохождения уровня, на котором нет ни единого противника. Браво! – *Петр Сальников*

28. Split/Second: Velocity

ЖАНР: Racing
ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Black Rock Studio

Создатели Pure не могли ошибаться: жанру аркадных гонок нужна была новая встряска, громкая и с использованием яростной пиротехники. Вот только взрывчатка в Split/Second: Velocity гораздо серьезнее праздничных фейерверков: трассы в игре заминированы тоннами тротила и ждут, чтобы вы их взорвали – по нажатию специальной кнопки.

Концепция работает безупречно: за дрифт и прочие трюки вы набираете очки, над машиной соперника появляется специальный значок, одно нажатие – и его сбивает взрывная волна. Более крупные power plays (именно так называет игра свои маленькие сюрпризы) могут полностью изменить геометрию трассы: в Split/Second за какие-то секунды рушатся диспетчерские вышки, падают самолеты и взрываются атомные электростанции. Выглядит это как голливудский блокбастер: в ход идут самые изощренные светофильтры. Никакая гонка в 2010 году не смогла добиться такой плотности событий: и пусть здесь нет лицензированных автомобилей, гениального мультиплеера и даже оригинального саундтрека, проходить мимо ни в коем случае не стоит. – *Кирилл Перевозчиков*

27. R.U.S.E.

ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Eugen Systems

R.U.S.E. столько раз показывали на выставках, о ней столько всего говорили разработчики, что игра казалась пройденной вдоль и поперек еще за несколько месяцев до своего релиза. У авторов, правда, были легитимные причины агрессивно продвигать продукт: R.U.S.E. предлагает принципиально новую схему игры в стратегии – схему поначалу неочевидную и потому нуждающуюся в пояснениях. Во-первых, масштаб игры меняется мановением колесика мыши от отдельного солдата на поле до гигантской карты местности. Во-вторых, все бои в R.U.S.E. строятся на идее обмана врага. У игрока в рукаве целая колода тузов: можете вызвать радиопомехи и пройти по полям незамеченными, можете отвлечь армию противника фиктивной атакой, где вместо настоящих танков используются дешевые подделки, можете даже построить завод из фанеры, чтобы запутать неприятеля. Оригинальный геймплей омрачает разве что скучная сюжетная кампания, в которой обучению отводится чересчур много времени. К счастью, в онлайновом режиме бои не затихают до сих пор. – *Анатолий Сонин*

26. BlazBlue: Calamity Trigger

ЖАНР: Fighting
ИЗДАТЕЛЬ: Aksys Games
РАЗРАБОТЧИК: Ark System Works

Приговор BlazBlue выносится без секунды промедления: это, определенно, лучшая драка года на PC – и не только из-за отсутствия конкурентов. Двухмерная и старомодная настолько, что пугает человека несведущего в делах бойцовских; традиционно нелепая в своих попытках передать масштабный сюжет и амбициях раскрыть характеры персонажей, BlazBlue стала новым домом для всех, кто не мог без слез смотреть на предсмертную агонию сериала Guilty Gear. Две линейки похожи как обращения президента под бой курантов: они разрабатывались одной студией и играются, по большому счету, одинаково. У BlazBlue зато есть HD-картинка, нормальный онлайновый режим и потрясающие персонажи, каждый из которых требует отдельного понимания. Если вдруг наши товарищи по ПК-платформе массово купят игру легальным путем, нас всех может ждать продолжение: консольщики уже получили аддон с новыми бойцами и аренами. На ПК о нем пока не заикаются, но верить в лучшее никогда не помешает. – *Анатолий Сонин*

25. FIFA 11

ЖАНР: Sports
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Canada

В этом году футбольных фанатов ждал приятный сюрприз: EA Sports решила не унижать больше ПК-платформу. Последние несколько лет игра поставлялась на PC в виде непрезентабельном: современные консоли уже потеряли статус «next-gen», а на компьютерах FIFA все еще стыдливо показывала графику поколения предыдущего. С этого момента и навсегда ситуация исправлена: теперь на наших мониторах футболисты смотрятся ничуть не хуже, чем на телевизорах владельцев Xbox 360 и PS3. Мало того что картинка улучшилась, так вслед подтянулись и геймплейные новшества: мячик теперь катается по всем законам физики и в любом направлении (хотя по-настоящему оценить систему дриблинга получится только с геймпадом, на клавиатуре спортсменов удается направить, как и раньше, лишь в одну из восьми сторон), для обхода противников можно выполнять новые финты, столкновения футболистов просчитываются в разы лучше. Ну и традиционно в FIFA сотни лицензированных клубов и тысячи игроков. Футбольный симулятор от EA снова стал на нашей платформе актуальным. – *Анатолий Сонин*

24. Just Cause 2

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Avalanche Studios

Игра про тотальное, ничем не ограниченное безобразие, Just Cause 2 подарила нам ту свободу, которой так не хватало в играх про спецагентов-шпионов (не будем об Alpha Protocol): райские тропики, синее море, бездонное небо – сэндбокс, каким он должен быть. «Будьте любезны немного GTA, совсем чуть-чуть Far Cry и выдайте, пожалуйста, нашему Рико Родригесу (Rico Rodriguez) руку Натана Спенсера (Nathan Spencer) из Bionic Commando – ему-то она уже ни к чему. Спасибо, вот теперь я готова вас развлекать», – говорит нам игра. Спустя несколько минут после запуска Just Cause 2 на экране происходит такое, от чего потихоньку убеждаешься в следующем: Джеймс Бонд (James Bond) – просто, извините, отдыхает. И Шварценеггер в True Lies – тоже. Из пары самых невинных трюков тут мог бы получиться блокбастер, не говоря уж о том, что на съемки сложносочиненных ушло бы денег не меньше, чем на весь фильм «Аватар» – и это не считая оплаты похорон каскадеров. – *Петр Сальников*

23. Splinter Cell: Conviction

ЖАНР: Action/Stealth
ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal

Сэм вернулся. Splinter Cell: Conviction пришлось ждать четыре года – игра неоднократно переделывалась, меняла концепцию (изначально задумывалось сделать что-то вроде Assassin's Creed в городских условиях, но Ubisoft вовремя одумались) и переносилась. Долгое ожидание сыграло свою роль – никогда мы еще так не были рады возвращению Фишера. И пусть теперь это не стелс-экшн в привычном понимании (правильный акцент: экшн с элементами стелс), игра чертовски увлекательна. Сэм очень зол: он превратился в настоящую машину смерти. Вы будете сворачивать врагам шеи, «отмечать» их с помощью фирменной системы Mark & Execute и на всю катушку использовать элементы интерьера. Здесь очень много нужно думать и просчитывать, все как мы любим – но вместе с тем Splinter Cell: Conviction стала куда понятнее для игроков, чем предыдущие части. А еще здесь есть роскошный кооперативный режим. – *Кирилл Перевозчиков*

22. Gray Matter

ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: WizarBox

Главная заслуга Джейн Дженсен и ее команды в том, что они напомнили играющему миру, каким должен быть настоящий квест. Выросло уже целое поколение людей, у которых в голове сложился смутный образ адвенчуры: немного от «Петьки и Василия Иваныча», немного от Puzzle Quest, немного от «Черного зеркала», немного от бесплатных флэш-пятиминуток... А вот Gray Matter совсем другая. Это сложная, многоступенчатая, безнадежно авторская история, которая могла быть рассказана только так – с этими невероятными персонажами; с этими глупыми рисованными комиксами; с этими хитрющими загадками; с этими интерьерами, словно увиденными в быстром сне. Квест может и должен быть непростым – ведь это, возможно, один из самых свободных игровых жанров, позволяющий и дозволяющий много больше, чем все остальные; поэтому уделите, пожалуйста, толику своего драгоценного внимания проблемам одной юной фокусницы – таких игр, как Gray Matter, совсем немного. – *Сергей Думаков*

21. DeathSpank

ЖАНР: Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Hothead Games

Двухсерийная эпопея о труселях всевластья – это, безусловно, лучшее, что мир видел в жанре фэнтезийно-глумливых RPG-боевиков за последние годы. Этакая встряска, моральная взбучка даже (да простят меня Толстой и Достоевский) для увязших в пафосе самовлюбленных игроразработчиков. Доставляет не абы кто, а заслуженный ветеран индустрии – Рон Гилберт (который Monkey Island, Day of the Tentacle и знает, как принести радость игровому сообществу). Для подробностей обязательно см. рецензию на DeathSpank: Thongs of Virtue где-то в середине журнала, а вкратце дела обстоят так: никогда еще истерично смешной сюжет, авторский визуальный дизайн в стиле театральных декораций, приколоченных к гигантской трубе, и шикарная музыка не сливались друг с дружкой в столь убедительном экстазе. Единственная неувязка во всей этой истории – DeathSpank до сих пор не издана на Руси и, в силу своего полу-indie-статуса, вряд ли будет в ближайшее время. Спешите отовариваться в Steam, пропускать такое явление попросту нельзя. – *Александр Барышников*

20. Super Meat Boy

ЖАНР: Platformer
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Team Meat

Притом, что сложнее игры в этом году, наверное, выпущено не было, на самом деле Super Meat Boy обходится с игроком вполне щадящим образом. Да, в этом платформере нужно быстро бегать, прыгать и реагировать на мгновенно меняющиеся обстоятельства – но тут же есть автосейв, и любой уровень можно переиграть сколько угодно раз, и длятся эти уровни всего экран-два, не больше! Будь Super Meat Boy и вправду духовным наследником древних консольных аркад, все двадцать локаций каждого мира были бы объединены в одну, жизней было бы всего две, а каждое «продолжение» пришлось бы выбивать из игры потом и кровью. Тем не менее, Super Meat Boy великолепна – в первую очередь тем, что уже через пару минут этих адских попрыгушек мизинец, который привычно лежит на клавише «шифт», отвечающий за ускорение, начинает болеть так сильно, что приходится делать вынужденный перерыв. И, само собой, дизайн уровней («вставьте монетку, чтобы начать»), и главные герои (мы любим тебя, девочка-пластырь!), и огромное множество разнообразных секретов (семнадцать скрытых персонажей, один из которых – хэдкраб из Half-Life)… и, конечно, эти безумные секунды, в которые нужно уложиться, чтобы получить оценку «A+». Super Meat Boy – не первая игра, в которой нужно быстро попасть из точки А в точку Б, но это точно первая игра, в которой приходится выбирать – нажимать на кнопки или думать. – *Сергей Думаков*

19. Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники

ЖАНР: Simulation/Arcade
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment

«Крылатые хищники» – авиасимулятор современной сборки. Разработчики из Gaijin метили в рынок не только хардкорных энтузиастов, но и простых геймеров, фанатов Modern Warfare и Gears of War. Переключая режимы сложности, игру можно превратить из дотошного симулятора в аркадную стрелялку – и «Хищники» будут доставлять удовольствие в обоих режимах. Каким бы низким ни был ваш уровень, эта игра готова взять вас за руку, увлечь красивыми перестрелками, познакомить с миром военных самолетов и влюбить в жанр авиасимуляторов – и тогда вы будете уже готовы к хардкорному режиму. «Хищники» сперва успешно вышли на консолях, потом появились на ПК, а позже поддерживались выходом платных обновлений с новыми самолетами. Москвичи Gaijin приятно удивили не только качеством игры, но и современным, профессиональным подходом к ее распространению. – *Анатолий Сонин*

18. Darksiders

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Vigil Games

На нашей платформе, которая так и не приютила The Legend of Zelda, God of War и Shadow of the Colossus, экшн вроде Darksiders оказывается особо актуален. Чтобы рассказать геймерам свою постапокалиптическую историю, авторы игры натаскали идей из самых удачных консольных сериалов и смешали их ровно в таких пропорциях, чтобы «заимствования» не превратились в «воровство». Главный герой Darksiders, один из всадников Апокалипсиса, разбирается с монстрами точь-в-точь как Кратос из God of War, он использует аксессуары, подсмотренные у Линка из The Legend of Zelda, скачет на лошади безымянного протагониста Shadow of the Colossus и разбирается с чудищами самых что ни на есть колоссальных размеров. И, несмотря на все заимствования, Darksiders остается отличной игрой – механики быстро сменяют друг друга, бои никогда не надоедают, а мир всегда интересно исследовать. Да и графический стиль отличает игру от японских коллег: Darksiders сделана в духе то ли американского комикса, то ли просто World of Warcraft. И если консольщики еще могут привередничать и жаловаться на вторичность, на нашем жанровом безрыбье проект выглядит крайне привлекательно. – *Анатолий Сонин*

17. Dead Rising 2

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Blue Castle Games

Что делать человеку, запертому в огромном торгово-развлекательном центре, по которому бродят орды живых мертвецов? Сидеть смирно в ожидании или помощи, или медленной и мучительной смерти? Конечно, нет! Правильный ответ – развлекаться! Dead Rising 2 не говорит об этом прямо, но намек понятен любому: зомби-апокалипсис – отличный повод для того, чтобы устроить, наконец, самую громкую и безбашенную вечеринку всей своей жизни. Так получилось, что зомби-хорроры сейчас переживают не лучшие времена: с тех пор, как в кино придумали мертвецов, которые бегают, а не ковыляют (это случилось девять лет назад), жанр бездумно уткнулся лбом в стену и топчется на одном месте, периодически выдавая необязательные римейки и пародии на самого себя.
Если отбросить все факультативные для этой игры вещи типа сюжета и некой локальной драмы, Dead Rising 2 хороша как минимум тем, что дает и играм, и фильмам про зомби большую фору: такого накала безумия вкупе с характерной для японцев изобретательностью нет и не было еще ни в одной игре. Сложнее всего тут будет, наверное, признаться самим себе в том, что мы играли в Dead Rising 2 не ради разоблачения заговора и даже не ради излечения несчастной дочери главного героя. Нам просто было интересно, каким именно образом очередная самодельная оглобля выпустит кишки сотне безвольных трупов. – *Петр Сальников*

16. Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Rockstar Games

В коробке с Episodes from Liberty City лежат целых два аддона к великой Grand Theft Auto IV – по качеству даже превосходящие оригинальную игру. История Джонни Клебица и байкерской группировки «Потерянные» в аддоне The Lost and Damned сильно смещает традиционный GTA-акцент на мотоциклы: они здесь с полностью переработанной физикой и управляются гораздо удобнее, чем в оригинальной игре. Вторая история, The Ballad of Gay Tony, по духу больше всего напоминает нашу любимую Grand Theft Auto: Vice City – здесь, от лица клубного импресарио Луиса Лопеса рассказывается про ночную жизнь Либерти Сити. В «Балладе», помимо множества новых развлечений – совершенно безумные миссии и персонажи. Наш персональный любимец – Юсуф Амир, сын арабского шейха и владелец золотого вертолета. По продолжительности эти два аддона даже превосходят GTA IV – так что размышлять о целесообразности покупки даже не приходится. Тем более что оригинал для игры в «Эпизоды» не требуется. – *Кирилл Перевозчиков*

15. Dragon Age: Начало – Пробуждение

ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: BioWare

Для тех, кто давно следит за творческой карьерой BioWare, Dragon Age откровением не стала: очередная сделанная фанатами для фанатов CRPG, в которой интерес игрока поддерживают развитие отношений протагониста с боевыми подругами и (иногда) великие подвиги во имя спасения мира. Увлеченно классифицируя героев DA по BioWare-архетипам, легко обвинить канадцев во вторичности по отношению к самим себе. Между тем Dragon Age хотя и не переворачивает свой жанр, но делает много мелких шажков вперед. Новый убедительный мир не по лицензии, с беспрецедентным количеством деталей; великолепно выверенная по времени подача сюжета; «взрослость», которая достигнута не за счет усиленного давления на педали, имя которым секс и насилие, а за счет нетривиальности (вспомните, например, что нужно от главного героя ведьме Морриган). Что самое главное, Dragon Age оказалась привлекательной для широких масс, не вызывая отторжения у заядлых игроков. За счет чего? За счет мелочей. Страшный боевой пес приносит подарки, как восторженный щенок. С дополнением «Пробуждение» – самым большим DLC, выпущенным BioWare, – все очень просто: это еще 20 часов Dragon Age в 2010 году. Достаточно, чтобы вычеркнуть из жизни неделю вечеров. – *Николай Третьяков*

14. Need for Speed: Hot Pursuit

ЖАНР: Racing
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Criterion Games

Новый Need for Speed издатель Electronic Arts поручил делать создателям Burnout – и не прогадал. Criterion Games удалось воскресить уже забытую (но все равно любимую) подсерию Hot Pursuit, добавив туда фирменного визуального лоска, безумной скорости и красивых повреждений. Но главное в Hot Pursuit 2010 года выпуска – это, конечно, мультиплеер. Система Autolog отслеживает каждый ваш новый рекорд и постоянно бросает вызов, сравнивая ваши показатели с достижениями других игроков – даже если вы просто проходите одиночную карьеру. Понятно, что гонки с живыми людьми становятся в несколько раз веселее: здесь даже есть некоторое подобие социальной интеграции, свой маленький Facebook. А еще тут отличное ощущение скорости, множество лицензированных машин и два совершенно разных типа геймплея – если вы уже окончательно разочаровались в сериале Need for Speed, то сейчас самое время обрести в него веру заново, запустив одну из лучших NFS-игр в истории. – *Кирилл Перевозчиков*

13. Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge

ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: LucasArts Entertainment

Старина Лукас любит ремейки, а мы любим старину Лукаса. В этом году благодаря лукасовской страсти переделывать единожды сделанное обрел второе рождение лучший анимационный квест галактики – Monkey Island 2. Герой всех времен и народов ладно скроен и ловко слеплен: HD-графика, божественное озвучание, та самая атмосфера классической «адвенчуры», а также – не самое главное для седобородых фанатов, но предельно важное для коллекционеров-ретрофилов – встроенные режимы «как это было в 90-х» и аудиокомментарии творцов: Тима Шафера , Рона Гилберта и Дэвида Гроссмана. Сериал Monkey Island многое пережил на своем веку – и закат старой «приключенческой» школы, и столкновение с 3D-технологиями, ссылку на чуждые классическим point'n'click-развлечениям консольные берега, даже превращение в ситком. Кто мог подумать, что именно ремейкоделие – по сути, производство вторичного продукта – вернет интерес широких народных масс к классике? Однако ж, именно так и вышло; более того, исключительно благодаря синдрому Филиппа Бедросовича в 2010 году вышла лучшая игра серии Monkey Island. Повторно. – *Александр Барышников*

12. Mafia 2

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: 2K Czech

Mafia 2 – штука настолько же противоречивая, насколько и гениальная. Кажется, ни одна игра до нее не смогла так впечатляюще передать дух пятидесятых. Роскошный город Эмпайр Бэй, великолепная графика и достойная оптимизация для ПК, диалоги и постановка высшего класса, интересные миссии... Но, увы, этого оказалось недостаточно для возвращения грандиозной серии: за те годы, пока Illusion Softworks доводили «Мафию 2» до блеска, успели выйти Grand Theft Auto 4 и несколько аддонов – да что там, успел поменяться весь жанр игр с открытым миром. А в Mafia 2 даже нет свободы выбора: ровно один маркер миссии на карте, одинаковые магазины с оружием, какой-то жалкий намек на побочные миссии... Но если закрыть глаза на абсолютно декоративный и неживой город, то перед нами действительно достойное продолжение первой части – жаль только, что очень короткое. – *Кирилл Перевозчиков*

11. Napoleon: Total War

ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly

Когда мы слышим Total War, то немедля представляем себе военные конфликты мирового масштаба, межконтинентальные империи, над которыми не заходит солнце, и многотысячные армии. Napoleon: Total War – не об этом. Впервые за несколько лет существования знаменитого стратегического лейбла новый Total War посвящен не битве империй, а одному человеку – Наполеону. В течение трех кампаний мы принимаем деятельное участии в воспитании будущего Императора французов: детство на Корсике, юность в артиллерийском училище, зрелость – в непрестанных войнах, сотрясавших Европу в течение 20 лет. По сравнению с другими играми серии – до нелепости скромный промежуток времени, но именно в этом и кроется преимущество Napoleon: Total War – в предельно подробном освещении событий. Всего 8 лет на покорение всей карты от Парижа до Москвы, но по 24 хода в год – тут при желании можно успеть многое: разграбить Берлин, освободить Италию от папской власти, подарить Курляндии независимость и – при особенной удаче – даже сжечь дотла Лондон. Относиться к Наполеону – человеку и игре – равнодушно после таких совместных приключений совершенно невозможно. – *Александр Барышников*

ГРАФИКА ГОДА

Mafia 2

Технически Mafia 2 на высоте: она отлично работает почти на любых компьютерах, во всю использует возможности библиотек Nvidia PhysX и тщательно отрисовывает один из самых красивых виртуальных городов во вселенной – Эмпайр Бэй. В видеороликах все тоже замечательно: четкие текстуры, отличная лицевая анимация, пятиканальный звук. Mafia 2, может быть, и не идеальная игра, но выглядит она лучше всех в прошедшем году – и это особенно заметно в ПК-версии.

Другие номинанты: Metro 2033, Mass Effect 2

ВИЗУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН ГОДА

Mass Effect 2

В 2010 году вышло много игр, по-настоящему красивых с художественной точки зрения, – но Mass Effect 2 без особых усилий затмила их все, выдав при этом куда более мрачную картинку, чем была в первой части. Здесь дело не в движке (привычный Unreal Engine 3), а в великолепном дизайне и тщательной работе художников. Здесь красиво все – начиная главным меню и заканчивая дизайном космических станций.

Другие номинанты: Assassin's Creed 2, Mafia 2

10. Метро 2033

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: 4A Games

Рекламный плакат этой вселенной можно увидеть даже в свежем эпизоде «Теории большого взрыва» – но уровень «Метро 2033» оказался неожиданно высок даже для ААА-проекта. Это как бы S.T.A.L.K.E.R., из которого убрали все лишнее: все тот же постапокалипсис, те же монстры и аномалии, искатели и сокровища – но в точных, правильных пропорциях. К творческим амбициям писателя Глуховского можно относиться по-разному, но в одном ему отказать нельзя: когда читаешь эти книги и играешь в эту игру, в происходящее веришь на сто процентов, более того, понимаешь – такие вещи могли случиться только у нас. Возможно, причина кроется в отсутствии лубочности и натужного юмора – но ведь и с механикой у «Метро 2033» все в порядке! И с картинкой, кстати говоря, тоже. Здесь хочется жить, несмотря на все ужасы и кошмары (ну и небольшие проблемы с управлением и другие мелкие баги) – а это уже признак экстра-класса. Давно, кстати, пора: ситуация, когда высшей оценкой отечественной игропродукции является квелое «не стыдно», уже изрядно надоела. – *Сергей Думаков*

09. World of Warcraft: Cataclysm

ЖАНР: MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment

Blizzard снова прыгнула выше головы (собственной), количество активных подписчиков WoW снова увеличилось, рекорды продаж снова побиты – дополнение Cataclysm дебютировало даже с большим успехом, чем предыдущее, Wrath of the Lich King. Капитальный ремонт игрового мира драконом Смертокрылом и его шабашниками-культистами принес создателям игры двойную выгоду. Новички приходят в WoW, потому что играть теперь легче; старичкам интересно, насколько легче, а еще их влекут психоделические расцветки животных форм друидов-троллей и извращенное удовольствие быть holy cow – паладином-тауреном. Для выманивания игроков 85 уровня из красивых новых локаций предусмотрена новая профессия – археология. Ради пронзительно-фиолетовых вещей 359 уровня часами играть в игру под названием «корейский рандом»? Не вопрос! «Эпики» очень нужны, чтобы не оскандалиться в новых рейдах, которые сделаны с большой выдумкой: катание на гигантском черве, приковывание его к сталагмитам и борьба с его паразитами – и это не финальное сражение инстанса Blackwing Descent, а самое первое. – *Николай Третьяков*

08. BioShock 2

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: 2K Marines

Да, это другая история – но иногда приятно, знаете ли, пройтись знакомым маршрутом. Первый BioShock был игрой визионерской, и именно поэтому по прошествии лет в памяти живут не дикие сплайсеры, а великолепные интерьеры подводной утопии. BioShock 2 снова провел нас этими изумительными коридорами, ни разу не взяв фальшивой ноты, – напротив, те дозированные нововведения, которыми сиквел отличается от оригинала, выглядят очень органично, как если бы нам показывали что-то, чего мы не заметили в прошлый раз. Даже стратегической продолжительности затяжные баталии, перед которыми нужно было выстраивать сложную оборонительную систему из турелей и мин-ловушек, оставили после себя сплошь положительные эмоции. Ну и, конечно, Большие Сестрички: тот, кто хоть раз слышал разъяренный вопль этих красоток, не забудет его никогда. – *Сергей Думаков*

07. Assassin's Creed II

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft

Что такое компьютерная игра сегодня? А это именно что Assassin's Creed II – развлечение, которого обычному человеку хватит на год вперед. Уже даже как-то неловко в очередной раз говорить о том, как же много в этой игре всего. Assassin's Creed II – это и учебник по истории, и интерактивная энциклопедия, и сборник головоломок, и первоклассное произведение изобразительного искусства, и ваш домашний «Код да Винчи»... и просто лучший экшн минувшего года. Главное, на наш взгляд, что приключения Эцио Аудиторе, с неземной грацией пронзающего вражье горло спрятанным в рукаве клинком, выглядят необычайно свежо и вдохновенно. Чем бы ты ни занимался: искал скрытые письмена, бегал наперегонки по флорентийским крышам, нырял в сено с поднебесных колоколен – все это будет похоже на путешествие в наивное детство, где от бесконечной свободы все так же захватывает дух, а дрожащий июльский закат окрашивает городские улицы в самый красивый и романтичный цвет в мире. – *Сергей Думаков*

06. Civilization V

ЖАНР: Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Firaxis Games

Серия Civilization – уникальное явление. На протяжении двадцати с лишним лет она является краеугольным камнем жанра глобальных стратегий, в ней – вся история человечества, от изобретения колеса до полета к звездам. В этом году дедушка Сид (который Мейер) решил, что камень должен быть шестигранным, и доказал нам всем, что даже самый ортодоксальный сериал способен измениться в один момент. Потекли зигзагами реки, пошли юзом армии, а Civilization V стала доступней и нагляднее. Даже случайные прохожие, по ошибке запустившие Civilization V вместо The Sims, перестали нервно шарахаться от ячеистой сетки, символизирующей родные просторы, – а все потому, что строгая «канцелярщина» уступила место живописным пейзажам, где цветут яблони, мычат коровы и время от времени растут ядерные грибы. Укладка войск штабелями уступила место маневрированию и позиционной войне, дружба с соседями дает больше преимуществ, нежели грабеж и раздрай, а мы с упоением наблюдаем, как два гигантских шагающих робота уничтожают рати Золотой Орды и топчут тевтонские «панцеры». Лучшей судьбы для легендарной стратегии и всех ее поклонников придумать попросту невозможно. – *Александр Барышников*

ПУТЕШЕСТВИЕ ГОДА

Fallout: New Vegas

«Имею Pip-Boy – готов путешествовать!» – так звучит главный лозунг спин-оффа Fallout: New Vegas, более-менее той же игры, что и два года назад (мы про Fallout 3), но с совершенно новым, необъятным миром, каждый сантиметр которого срочно нужно исследовать. И это, положа руку на сердце, самое интересное в новой реинкарнации Fallout – бегать по Пустоши и находить ее маленькие секреты.

Другие номинанты: Dragon Age: Начало – Пробуждение, BioShock 2

05. Call of Duty: Black Ops

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Treyarch

К Call of Duty: Black Ops мы относились с должной долей скептицизма: разработкой занималась побочная студия Treyarch (сериал Spider-Man, Call of Duty: World at War), поэтому ничего выдающегося ожидать не приходилось. Тем не менее, факт остается фактом: Call of Duty: Black Ops получилась лучше Modern Warafare 2 практически во всех аспектах. Во-первых, конечно, сюжет. Никогда еще в Call of Duty не было столь внятной истории – пусть и немного бредовой, пусть и про русских террористов, но вполне по-голливудски поставленной и мастерски смонтированной. Во-вторых, в Black Ops было вложено такое количество денег, которое многим киноблокбастерам и не снилось, – и это, мягко говоря, заметно. На озвучке задействованы Сэм Уортингтон и Гэри Олдмэн, каждая миссия – сделанный вручную шедевр, все винтики идеально закручены и подогнаны друг к другу. Мультиплеер – отдельная история, способная увлечь на долгие месяцы, кооперативный режим с зомби и президентами заставит не только улыбнуться, но и собрать вместе друзей. В общем, диск с Black Ops становится чуть ли не самой желанной покупкой в году – 5 миллионов геймеров подтвердили это уже в первый день продаж. Сопротивление бесполезно. – *Кирилл Перевозчиков*

04. Battlefield: Bad Company 2

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA DICE

Покупать Bad Company 2 человеку, который не знает слов «фраг» и «спаункиллер», просто бессмысленно: единственное назначение этого шутера – многопользовательские матчи. Да, формально в игре есть и одиночный режим, но, во-первых, Bad Company 2 заняла бы место, на котором сейчас находится, и без него; во-вторых – местная сетевая составляющая представляет собой жанровый Эверест. Блокбастер на каждом квадратном метре локации, безупречный дизайн уровней, колоссальная работа по моделированию внешнего вида и технических характеристик современного стрелкового оружия, безукоризненная система классов и «прокачки» – перечислять можно бесконечно. Какой бы сетевой шутер вы ни назвали, Bad Company 2 все равно будет лучше, ярче и быстрее. Сюда можно зайти на десять минут и потеряться на часы: сложно оставаться безучастным, когда вокруг тебя осыпаются многоэтажные здания, взрываются штурмовые вертолеты и падает напарник, которому кто-то просверлил голову боевым шуруповертом. Ну а то, как в DICE работают с игровым коммьюнити, необходимо срочно включать в индустриальные учебники: в течение года – семь бесплатных дополнений, одно платное (набор камуфляжа) и потрясающий, абсолютно самодостаточный аддон «Вьетнам». Высший пилотаж! – *Сергей Думаков*

03. StarCraft 2: Wings of Liberty

ЖАНР: Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment

В 2010 году многие взрослые люди вновь вступили в эпоху красных глаз: последний раз это случалось с нами тринадцать лет назад, когда мы, наплевав на домашние задания и подготовку к экзаменам, осваивали тонкости зерг-раша. Удивительное дело: столько лет прошло, а StarCraft все еще работает; теперь мы прогуливаем работу, опаздываем на деловые встречи, играем в день сдачи номера – как дети малые, ну правда же. Это очень показательный момент: нынешняя публика сильно отличается от той, что была даже какие-то там двенадцать – пять лет назад. На повестке дня – консольные игры, валяние с геймпадом на диване и безмозглые шутеры на один вечер. И тут – внимание! Среди всего этого Blizzard умудряется выпустить PC-центрированную. Стратегическую. Игру. Как? Как им это удается? Это какая-то магия, jedi mind tricks – сузить круг интересов разумного мужчины до одной-единственной мечты: купить новую видеокарту для игры в StarCraft 2. – *Петр Сальников*

02. Fallout: New Vegas

ЖАНР: Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment

Будучи поклонниками ролевого сериала Fallout с 1997 года, мы искренне не понимали негативной реакции некоторых людей на Fallout 3 и восторг от New Vegas – вернее, не восторг, а вот этот контраст между впечатлениями от двух совершенно одинаковых по сути игр. Для нас Fallout 3 стала ровно той игрой, которую мы ждали, а New Vegas – ее логичным отпрыском; за то и любим. Тут есть золотые гекко, супермутант Маркус, и надо во что бы то ни стало отправить мертвяков в космос. Это уже не говоря о том, что всю игру можно пройти, одевшись в шляпу и пыльник, вдумчиво корча Крутого Уокера, плюнув на силовую броню и бластеры-шмастеры. Правосудие по-невадски! Концептуально New Vegas не отличается от F3 ничем – те же пустоши, города из трех домов, кривая анимация и надоедающий V.A.T.S. Но тут есть нюанс: окружающие не устают напоминать о том, что происходило со всеми нами четырнадцать лет назад в Калифорнии, травят байки про зарвавшихся NCR, которые, на минуточку, вылезли из одной северной деревни, а тех, кто не играл в Fallout 2, учат толерантно относиться к супермутантам – у них тоже социум, политика и тонкая душевная организация. Когда дружественный робот неожиданно заявляет, что его собрал механик из Навarро (у которого во второй части все воровали схему устройства вертолета), голова взрывается ностальгическим салютом с конфетти и бенгальскими огнями – дорогие Obsidian, это победа. – *Петр Сальников*

01. Mass Effect 2

ЖАНР: Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: BioWare

Mass Effect 2 – это пример не только идеального сиквела, но и идеальной научно-фантастической вселенной, созданной с нуля. BioWare удалось сделать свои «Звездные войны» – с множеством рас, планет и детально прописанной вселенной. Здесь сложные взаимоотношения между персонажами сочетаются с динамичными перестрелками (лучше, чем в Gears of War), а моральный выбор сделан гораздо интереснее, чем в первой части – и это только самые очевидные достоинства Mass Effect 2. А еще это первая игра в истории журнала, которой мы поставили десять баллов, – и сейчас, вновь возвращаясь в коридоры «Нормандии», мы об этом ни сколько не жалеем, настолько монументальным получился сиквел у BioWare. В Mass Effect 2, возможно, слишком мало классических RPG-элементов – сложной прокачки, лута, глубоких стратегических сражений – но от этого она только выигрывает. Ничто не отвлекает от истории капитана Шепарда – и она, без преувеличений, великолепна. Это RPG в самом главном смысле этого слова – игра, в которой полностью погружаешься в роль, приключение в абсолюте. Да, Mass Effect 2 сравнительно коротка (хотя за исследованием планет и покупкой апгрейдов можно провести десятки часов), а сюжет обрывается на полуслове... Но следующая часть выходит уже в этом году, и можно сказать наверняка: нас ждет что-то невероятное. – *Кирилл Перевозчиков.*

ЗВУК ГОДА

Call of Duty: Black Ops
В новой Call of Duty совершенно звездный состав на озвучке – помимо знакомого всем по World at War Гэри Олдмэна у микрофона Сэм Уортингтон (именно он подарил голос главному герою) и даже рэпер Айс Кьюб (если кому-нибудь интересно). Кроме того, Black Ops здорово звучит в смысле выстрелов, взрывов и громких предсмертных криков врагов – главное обзавестись приличной звуковой системой.
Другие номинанты: Battlefield: Bad Company 2, Mass Effect 2

СЮЖЕТ ГОДА

BioShock 2
Неожиданно прекрасный сиквел одной из лучших игр 2008 года – даром что делали его совершенно другие люди, а идеолог BioShock Кен Левин в разработке совсем не участвовал. Как оказалось, про Восторг еще можно рассказать не одну интересную историю – в данном случае, про религиозный социализм и извечные отношения отцов и детей. То есть, Больших Папочек и Маленьких Сестричек.
Другие номинанты: Mass Effect 2, Fallout: New Vegas

ПОХОЖЕ НА: World of Warcraft: Wrath of the Lich King, Властелин колец Онлайн, EverQuest 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: многопользовательский

Автор: Денис Кублицкий

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

ВСЕ ЕЩЕ В ФОРМЕ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision Blizzard
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce FX или Radeon 9500
- **ИНТЕРНЕТ:** www.wow-europe.com

Хорошая новость для тех, кто не переваривает приставку MMO перед RPG: Cataclysm можно (а местами – просто необходимо) рассматривать как однопользовательскую ролевую игру. Дело даже не в том, что вы можете прокачаться до максимального уровня, ни разу не вступив в группу, – дизайн заданий предполагает, что ваш персонаж является героем, а герои чаще действуют в одиночку, заставляя мир вращаться вокруг себя.

Забудьте о поручениях, где надо собирать цветочки и наказывать мелких воришек, – с тех пор как аспект смерти Смертокрыл вырвался на свободу и устроил Азероту полный катаклизм, перекроив все классические зоны, население мира забеспокоилось о более важных проблемах. С самого рождения альтер-эго и до достижения им заветной планки 85-го уровня ваш персонаж будет находиться в водовороте событий, вести в бой армии и защищать слабых и обездоленных.

БУДЬ ГЕРОЕМ, УБЕЙ ДРАКОНА

Основные изменения коснулись квестовых цепочек, которые от дополнения к дополнению становились все компактнее. В оригинальном WoW для завершения заданий приходилось постоянно путешествовать между континентами, в The Burning Crusade разработчики ограничили область странствий одним Запределье, во Wrath of the Lich King и вовсе сделали каждую локацию самодостаточной. Система заданий Cataclysm – логическое завершение использованного в WotLK подхода, вершина (как видится на данный момент) эволюции в дизайне квестовых пятачков: задания выдаются строго по 2-4 штуки, все соответствующие персонажи стоят в одном месте, да и выполняются поручения рядом друг с другом. Многие жалуются, что это ненужное упрощение и «оказуаливание», но мы считаем, что подобные изменения делают игру удобнее и позволяют не тратить время на скучные перелеты.

Ушел в прошлое и другой неизменный атрибут MMO – поиск группы для квестинга. Если на заре WoW о завершении многих заданий в одиночку нельзя было и мечтать, то сейчас ситуация строго противоположная: непонятно, зачем может понадобиться группа. В Нордсколе, который появился в дополнении WotLK два года назад, было несколько десятков заданий, рассчитанных на выполнение несколькими персонажами. Cataclysm же

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	7.0

Практически все особенности Cataclysm: полеты в Азероте, гоблины и воргены, переделанные старые зоны, новые локации и подземелья, измененные ветки талантов и PvP.

Игроки, вздыхающие по временам «классики», опять будут недовольны – игра стала сложнее, чем во времена WotLK, но далеко не настолько, как в The Burning Crusade.

ЭВОЛЮЦИЯ ПРЕДЫДУЩЕГО ДОПОЛНЕНИЯ И РЕВОЛЮЦИЯ В «СТАРОМ МИРЕ». ОТЛИЧНЫЙ ПОВОД ПРОКАЧАТЬ ЕЩЕ ОДНОГО ПЕРСОНАЖА.

9.0
ВЕЛИКОЛЕПНО

Вот и сам Смертокрыл. Игрок столкнется с ним во время первого же визита на гору Хиджал.

«Укрощение» Барона Геддона – новый взгляд на дизайн квестов. Вместо того чтобы убить босса, нужно избегать исходящих от него волн пламени.

старательно прячет подобные квесты в подземелья, которые изначально рассчитаны на прохождение командой из пяти человек. Все остальные локации, будь то Дуротар и Эльвиннский лес для свежесозданных персонажей или Ульдум и Сумеречное нагорье для тех, кому до 85-го осталось совсем немного, полностью проходятся соло. Прокачавшись с 80 до 85 уровня, я не встретил ни одного задания, которое нельзя было бы сделать в одиночку. При этом эпичности квестам не занимать: повествование в каждой из локаций складывается в цельное полотно истории, раскрывая страничку из жизни Азерота, где одну из главных ролей играет персонаж игрока. Фундамент для этого был заложен в предыдущих дополнениях – например, в WotLK мы атаковали Подгород плечом к плечу с лидерами фракции – а в Cataclysm подобные задания уже в порядке вещей.

И СНИМИ С НЕГО ШКУРУ

Конечно, здесь нет места избранным из однопользовательских RPG: масштабные битвы проходят при поддержке компьютерных союзников, но это не мешает наблюдать за происходящим с открытым ртом. Пару дополнений назад никто и представить не мог, что игроку предстанет возможность помочь королеве драконов Алекстразе сразиться со Смертокрылом или освободить древних хранителей в Хиджале и, заручившись помощью Кенария, победить Рагнароса (рейдовый босс на 40 человек в «классическом» WoW). Работу сценаристов Blizzard сложно переоценить: хотя большинству заданий и присущ излишний пафос, филигранный сюжет и множество роликов на движке компенсируют «острые углы».

Собственно, создателям всегда была присуща ирония, а World of Warcraft никогда не являлась серьезным фэнтези: в игре множество отсылок к современной поп-культуре. Еще в классике был замечательный квест, где игрок помогал гномам-предпринимателям сделать шаурму из крыс, в The Burning Crusade мы встретились со светской львицей Haris Pilton (Псения Кобчак в русской версии), а в WotLK в игре появился чоппер и соответствующее достижение «Get to the Choppa!» (очевидная отсылка к фильму «Хищник»). Последнее в русской версии трансформировалось в «Это не мотоцикл, детка» («Криминальное чтиво», если кто не в курсе) – локализация, блиставшая поначалу перлами вроде «ударное оружие», обрела вполне человеческое лицо, хотя некоторые шутки в переводе сильно потеряли. Зато мы получили близкие сердцу гэги – теперь здесь «Можно грабить караваны». На полном серьезе. Хотя путь игрока в WoW начинается совсем с другого.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Подготовка к запуску Cataclysm началась еще за два месяца до выхода дополнения. Сначала игроки Альянса вместе с главным механиком Мегтакрутом освобождали Гномреган от анжинера Термоштепселя и его прихвостней, а игроки Орды вместе с Зул'Джином изгоняли с островов Эха прислужников Залазана. Так гномы и тролли наконец получили собственные стартовые зоны: прежде гномы ютились в начальной локации дварфов, а тролли – у орков в Дуротаре. В конце октября на серверы установили обновление 4.0.1, изменившее механику и ветки талантов всех классов. Несмотря на длительную закрытую бету и затем тестирование на публичном сервере, обновление принесло в игру целый букет багов: от ошибок анимации до зависания клиента при определенных действиях. То, что проекты Blizzard всегда отполированы до блеска – миф: просто ошибок в них меньше, чем в играх других разработчиков, и исправляются они оперативно. А потом стартовало игровое событие, посвященное запуску Cataclysm: во всех зонах начали открываться порталы, сквозь которые выползали элементали. Одновременно с этим в Оргриммаре и Штормграде появились фанатики сумеречного культа, пророчащие катаклизм. В ходе цепочки заданий игрокам предстояло вступить в культ, выведать его планы и помешать их исполнению. Ничего особенного – катаклизм-то все равно наступил. Финальным аккордом события стало нашествие элементалей на города Орды и Альянса: Оргриммар и Громовой Утес, Штормград и Стальгорн соответственно. Игроки строили баррикады, спасали жителей городов и уничтожали нападающих. Весело было первые пару дней, затем бесконечные атаки начали раздражать: во время нападения не работали аукционы, банки и прочие городские учреждения. Уничтожив элементалей, можно было нанести ответный удар и сразиться с четырьмя боссами, три из которых уже знакомы игрокам по «классическим» подземельям. И все – никакого ощущения грядущего катаклизма, просто возможность выполнить несколько новых заданий да сразиться с обновленными версиями знакомых боссов. А жаль: событие перед запуском Wrath of the Lich King было куда масштабнее. Игроки до сих пор с вожделением вспоминают, как по городам бегали орды персонажей, превращенных в зомби, сея разруху и панику, – тогда ощущение приближающейся беды было куда реальнее.

ВЕСЕЛЫЕ СТАРТЫ

Скучные начальные задания – бич, терзавший WoW на протяжении шести лет. Умений мало, экипировки нет, здоровье и мана постоянно кончаются, рубить кабанчиков быстро надоедает. Исправить недостаток Blizzard попыталась в первом же дополнении: начальные локации дренеев и эльфов крови (кстати, в Cataclysm они не изменились и летать там нельзя) были гораздо интереснее классических стартовых зон. Но настоящая радость ждала игроков при создании рыцаря смерти в WotLK: с самого рождения персонаж получает 55-й уровень, а началь-

С САМОГО РОЖДЕНИЯ ВАШ ПЕРСОНАЖ БУДЕТ НАХОДИТЬСЯ В ВОДОВОРОТЕ СОБЫТИЙ, ВЕСТИ В БОЙ АРМИИ И ЗАЩИЩАТЬ СЛАБЫХ И ОБЕЗДОЛЕННЫХ.

ные задания связаны единой сюжетной линией и вместо охоты на волков и крабов предлагают разгромить базу Алого Ордена и избавиться от темной власти самого Короля-Лича.

В Cataclysm такими являются все начальные задания: «зеленый» гоблин рассекает на надувной резиновой лошадке и механической акуле, спасая своих сородичей и заодно – верховного шамана Тралла. Только обретший рассудок ворген совершает диверсии на корабли отрекшихся, а молодой таурен помогает своему правителю расправиться с захватчиками. Несмотря на переделку большей части стартовых зон, самыми интересными являются начальные локации гоблинов и воргенов – двух игровых рас, появившихся в Cataclysm. Вступление гоблинов в Орду вполне ожидаемо – зеленые проныры сражались на стороне орков еще в Warcraft 2. А вот с оборотнями Blizzard дали маху: до Cataclysm воргены не играли во вселенной Warcraft значительной роли. Но, глядя на количество воргенов на серверах (платная смена расы персонажа доступна уже давно), становится ясно, что фанатов оборотней в игре много и они готовы терпеть даже ужасную анимацию бега и роль «белой вороны» во вселенной. Есть у новых рас и неоспоримый плюс – визуально они вы-

Азшара – одна из наиболее изменившихся после катаклизма зон. Нага перешли в масштабное наступление, в ход против них идет тяжелая артиллерия.

Примкнувшие к Орде гоблины построили в заливе портовый город с корабельной верфью и огромной пушкой.

Опоясывающая всю Азшару ракетная дорога – тоже дело рук зеленых инженеров. Этакие гоблинские горки. Прокатившись от одной конечной станции дороги до другой, можно получить достижение.

ПОВЕСТВОВАНИЕ В КАЖДОЙ ИЗ ЛОКАЦИЙ СКЛАДЫВАЕТСЯ В ЦЕЛЬНОЕ ПОЛОТНО ИСТОРИИ, РАСКРЫВАЯ СТРАНИЧКУ ИЗ ЖИЗНИ АЗЕРОТА.

ФАЗИРОВАНИЕ

Во Wrath of the Lich King в игре появилось фазирование: игроки, находящиеся на разных этапах сюжетных цепочек, видели в одной и той же локации различных персонажей. Это помогло разработчикам создать иллюзию живого и меняющегося мира; показать, как своими действиями игрок влияет на историю Азерота. Однако в предыдущем дополнении фазирование не использовалось для изменения ландшафта, в разных фазах отличались только интерактивные объекты: персонажи, монстры, ресурсы. В Cataclysm технология была доработана и позволяет изменять части локаций, что особенно заметно в прологах гоблинов и воргенов (прокачка персонажа с первого уровня и примерно до 12-го). Не обошлось без «продвинутого» фазирования и в новых зонах для персонажей 78-го уровня и выше. Например, после выполнения цепочки заданий в Хиджале вместо горящего леса вырастает молодая роща, а в Сумеречном нагорье открываются запертые ворота. Кроме того, фазирование используется для поднятия репутации с некоторыми фракциями – в их числе снежные великаны «Сыны Ходира» в WotLK, и каменные гиганты «Теразан» в Cataclysm. Не выполнив необходимый набор заданий, вы не сможете попасть в фазу, где можно «дружить» с великанами. Были и досадные недочеты, связанные с тем, что некоторые объекты находятся в «параллельных» фазах. Можно увидеть на карте траву или руду, но, прилетев на место, не обнаружить ничего: иногда предметы «испаряются» прямо на глазах у игрока, но стоит отлететь в сторону, вожделенное месторождение снова видно. Удивляет и фазирование монстров: иногда вашего персонажа будут атаковать враги, которых там быть не должно. Однако подобные сюрпризы не совсем неожиданны: изначально фазы локаций появились в результате ошибки программистов, а геймдизайнеры нашли применение «фиче». Это позволило разработчикам создавать события для одного игрока или группы игроков, не отправляя их в инстансы. Может, в следующем обновлении будут фазироваться не только части зон, но даже рейдовые и групповые подземелья?

Пример фазирования: куча хлама и взрывчатки легким движением руки превращается…

…в Городок-из-табакерки.

глядят лучше всех: в Blizzard решили не переделывать модели старых персонажей. Зато убрали большую часть занудных квестов: теперь вы вряд ли встретите задания вроде «собери 12 неповрежденных шкур», для чего требовалось убить штук 20-25 волков или медведей. При этом дизайнеры постоянно разнообразят механику боя, предлагая пострелять из стационарной пушки, заложить взрывчатку, прокатиться на танке и даже полетать на гоблинском истребителе!

Впрочем, главные изменения в механике боя коснулись умений (теперь некоторые ключевые способности персонаж получает гораздо раньше) и веток талантов, которые были полностью переделаны. Как и до Cataclysm, каждому классу на выбор доступны три пути развития, которые значительно меняют стиль игры, но если прежде ключевые таланты и умения открывались на 40-50 уровне, сейчас они изучаются автоматически на 10-м при выборе соответствующей ветви развития. Талантов стало меньше – авторы игры убрали бесполезные умения, а популярные, наоборот, дают по умолчанию. Однако сбалансировать их даже в рамках одного класса не удалось: на момент написания статьи в игре присутствуют явные фавориты, но в этом нет ничего удивительного. Blizzard всегда отличалась незавидной способностью периодически усиливать один из классов, а потом превращать его в бесполезную развалину, вызывая на официальных форумах реки слез. Конечно, это не единственное, на что жалуются игроки, причем не всегда обоснованно.

В НЕДРАХ ГОРЫ

Вскоре после запуска Cataclysm на англоязычных форумах появилась длиннющая тема с жалобами на сложность героических подземелий. «Где это видано, чтобы мы умирали в героиках?» – вопрошали игроки, привыкшие под конец WotLK пробегать подземелья за 15 минут, нажимая три кнопки. Ирония в том, что сами же пользователи заклеймили предыдущее дополнение словами «оказуаливание» и «полное упрощение», и Blizzard заранее предупредила, что в Cataclysm все будет сложнее. Официальный ответ компании на плач сообщества прост: «Мы хотим, чтобы вам было сложно, а возможность молниеносного прохождения героических подземелий случайными группами – следствие слишком крутой экипировки». Ветераны радуются, а все остальные учатся ошеломлять, оглушать, «овцевать», «жабить» рядовых монстров и изучают подходы к боссам: стоять на месте и осыпать цель ударами и заклинаниями уже не выйдет. Однако ничего необычного Blizzard, по сути, не придумала: новые боссы используют способности, являющиеся копиями умений классических врагов. При этом разработчики больше всего любят заставлять игроков сбегаться-разбегаться, подпрыгивать, не стоять в «лужах» и своевременно расправляться с монстрами, призываемыми боссом на помощь. Изменился и другой постулат WotLK: отныне о халявных «эпиках» можно только мечтать. Быстро добыть экипировку эпического качества можно только в рейдах: в героических подземельях подобные вещи не падают даже с финального босса, создание «эпиков» с помощью ремесленных профессий обходится слишком дорого, да и покупка предметов за особую валюту (теперь это очки доблести, получаемые, в основном, за рейды)

Среди игроков популярен аддон «Power Auras» – с его помощью можно отображать срабатывание выбранных талантов. В Cataclysm такая возможность появилась в игре по умолчанию. Blizzard вообще быстро реализует все хорошие идеи геймеров. Например, раньше многие использовали «Quest Helper», показывавший места выполнения заданий. Теперь такой функционал реализован в WoW официально.

ДИЗАЙНЕРЫ РАЗНООБРАЗЯТ МЕХАНИКУ БОЯ, ПРЕДЛАГАЯ ПОСТРЕЛЯТЬ ИЗ ПУШКИ, ПРОКАТИТЬСЯ НА ТАНКЕ И ДАЖЕ ПОЛЕТАТЬ НА ИСТРЕБИТЕЛЕ.

ПОДВОДНАЯ ОДИССЕЯ

В Cataclysm в WoW появилась первая полностью подводная локация – Вайш'ир, рассчитанная на персонажей 80-82-го уровней. По сюжету игрок проплывает над Вайш'иром на корабле, который оказывается уничтожен гигантским морским чудовищем. Оказавшись на дне и выполняя цепочку заданий, вы получите возможность дышать под водой и обзаведетесь уникальным транспортным средством – морским коньком (доступен только в Вайш'ире). Несмотря на интересную задумку, большинство игроков эту зону пропускают (в этом промежутке уровней можно выполнять задания на горе Хиджал): любоваться крабами и разноцветными водорослями, улепетывая от акул, терпения хватает ненадолго. На самом деле, ориентироваться и перемещаться под водой, даже несмотря на наличие транспорта, не очень удобно.

Вырвавшись на волю, Смертокрыл сжег Оргриммар и Шторград дотла. В Cataclysm эти города полностью переделаны и служат своего рода социальной площадкой для игроков.

Не огнем и мечом, а словом – выступая перед служителями Сумеречного культа, нужно внести смуту в их ряды, выбирая подходящие ситуации реплики.

тоже не вариант – на одну вещь придется копить минимум две недели. В целом, игра всеми способами подталкивает игроков вступать в гильдии, ведь на успех в покорении PvE-контента со случайными группами рассчитывать не приходится. С другой стороны, каким-то неподъемным рейдовый контент назвать нельзя: не прошло и недели с запуска дополнения, как гильдии-спортсмены убили всех боссов в «нормальном» режиме, а еще через пару недель того же добились и более «казуальные» группы игроков. Впрочем, если вам не по силам рейдить 5 дней в неделю по 4-5 часов, освоение подземелий будет интересной и отнюдь не тривиальной задачей. Главное – объединяйтесь: по достижении 85-го уровня игра превращается из «сингплеер»-MMO в классически-массовую RPG.

ТЫ, Я И ВСЕ МОИ ДРУЗЬЯ

Гильдия в Cataclysm – не просто название под именем персонажа и общий банк. Blizzard взяла пример с EverQuest 2 и Warhammer Online: отныне гильдии в WoW растут в уровнях, на каждом открывая новые бонусы для участников. Поразительно: полностью уничтожив социальную часть (из-за соло-прокачки взаимодействие с другими игроками сводится к минимуму), разработчики пытаются возродить осколки сообщества в игре, создавая тепличные условия для самых асоциальных: бонус к опыту и репутации, ускоренная перезарядка камня возвращения и кучу других возможностей. Появились и гильдийские достижения: чтобы заработать большую их часть, нужно проходить подземелья группами, которые на 80 процентов (или больше) состоят из членов гильдии. Хотите получить темного феникса? Будьте добры вступить в гильдию, заслужившую достижение «Слава рейдеру Cataclysm» и прокачать с ней репутацию (дается практически за любую активность в игре). Не удивлюсь, если право вступления будет продаваться – находились же во времена WotLK люди, платившие огромные деньги за то, чтобы персонажу помогли сделать особо сложное достижение. Зато теперь гильдии будут отличаться хоть чем-то, кроме названия, – для удовлетворения амбиций игроков осталось сделать только общий рейтинг. Ведь у игры столько подписчиков, что востребованной может оказаться любая ерунда. Археология, например.

БУДНИ ХАРРИСОНА ДЖОНСА

Для Blizzard уже стало традицией добавлять в каждом дополнении новую ремесленную профессию. В The Burning Crusade появилось ювелирное дело, во Wrath of the Lich King жители Азерота обучились начертанию. Эти профессии связаны с новыми возможностями, введенными в дополнениях: ювелиры ограняют камни для улучшения экипировки, начертатели создают символы для улучшения умений. Археология пришита к WoW белыми нитками: красивые слова об изучении истории мира вылились в однообразный поиск кусочков артефактов, которые не содержат об Азероте ровно никакой информации. Хотя археологию может выучить любой персонаж (наряду с рыбалкой, первой помощью и кулинарией, она является вторичной профессией), не надейтесь на халяву: прокачку археологии осилят самые усидчивые, ведь даже рыбалка на ее фоне выглядит увлекательной забавой. Многочасовые полеты от одного места раскопок к другому и беготня по отмеченному на карте месту в поисках утраченных артефактов сведет с ума кого угодно. Радует лишь, что при прокачке археологии вы посетите все зоны, пострадавшие от катаклизма больше всего: исполосованные Темные берега и разрушенный Аубердин, поросшие лесами Пустоши, расколотую надвое Тернистую долину и

В игре появилось огромное количество роликов на движке, демонстрируемых после завершения определенных заданий. Особенно много видео в Ульдуме, во время выполнения квестовой цепочки Харрисона Джонса.

Подземье – самая необычная локация в Cataclysm. Находится она, естественно, под землей и здорово напоминает Морию из «Властелина колец». В Подземье был заточен Смертокрыл, там же находится Столп Мира, уничтожение которого грозит гибелью всему Азероту. Готовьтесь спасать мир!

MONEY FOR NOTHING

В одном из выпусков дневников World of Warcraft мы рассказывали о money sink – трате огромных денег на покупку предметов «последней» необходимости. В WotLK таковыми были кольца с ценником несколько тысяч золотых (приятный бонус – достижение и возможность телепортироваться с помощью кольца Даларан), эпическая сумка на 24 ячейки, чоппер, обходившийся минимум в 10-12 тысяч, и трехместный мамонт, стоивший все 16 «кусков». В Cataclysm появилась новая забава: эликсир, позволяющий превратиться в вулканического дракона и возить на спине другого персонажа. Сварить эликсир могут алхимики, соответствующий рецепт добывается только с помощью прокачанной археологии (если очень повезет), а стоимость одних только покупных ингредиентов составляет около 30 тысяч. Это не считая кучи других ресурсов, необходимых для варки эликсира, – в итоге его стоимость легко зашкалит за 50-60 тысяч. Учитывая, что награды за квесты и стоимость трэш-лута (ненужные вещи, продаваемые торговцам) – а это основные способы ввода денег в игру – по сравнению с WotLK не возросли, желающим обзавестись драконом придется основательно попотеть.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

В России доступно три типа коробок: jewel-версия (самая дешевая), DVD-бокс (чуть дороже) и коллекционное издание. В состав последнего, помимо ключа активации дополнения, входит артбук и код на получение уникального питомца в игре – дракончика, являющегося маленькой копией Смертокрыла. Ключи активации из всех перечисленных изданий подходят только для русских учетных записей (играть можно лишь на русскоязычных серверах WoW). Кроме того, для активации Cataclysm вам нужно приобрести оригинальный WoW и два предыдущих дополнения: The Burning Crusade и Wrath of the Lich King. Также официальный дистрибьютор игры в РФ – «1С-СофтКлаб» – предлагает европейское коллекционное издание. От русского отличается тем, что ключ активации подходит для европейских учетных записей (позволяют играть на любых европейских серверах, в том числе и русскоязычных). Если вам не нужна коробка, а только ключ активации, вы можете приобрести World of Warcraft и все дополнения (включая их коллекционные версии) в магазине Blizzard.

наполовину затопленную пустыню Танарис. Ветераны пустят слезу и вспомнят, с чего все начиналось шесть лет назад. Бывалые игроки наверняка будут рады и возможности откопать ездовое существо, аналогичное «танкам» из Ан'Киража, но из-за случайности находки (это может быть как «эпик», так и бесполезная безделушка) на это может потребоваться целая вечность. Разработчики тоже понимают, что профессия получилась совсем не must have, поэтому стремительно пытаются повысить ее привлекательность и уже ввели небольшой бонус для археологов: используя один из древних камней (опять-таки, выкапывается он случайно), они способны снизить сложность прохождения героического подземелья, ослабив населяющих его монстров или усилив группу игроков.

На раннем этапе разработки Cataclysm разработчики обещали, что археология будет открывать «Путь титанов», некий альтернативный способ развития персонажа. Позднее в Blizzard от этого отказались, сообщив, что получилось не круто. Но, глядя на археологию в ее нынешнем состоянии, сложно поверить, что может быть хуже – это чуть ли не единственная вещь в Cataclysm, вызывающая интерес лишь в первые минуты, до посещения зоны раскопок. Зато помогает скоротать время в ожидании похода в подземелья или стоя в очереди на поле боя.

ORCS VS. HUMANS

Складывается впечатление, что создатели игры всеми силами стараются затянуть людей в PvP. Очки за победу на аренах выдаются сразу же после боя, а не раз в неделю, вступить в битву (как на поля боя, так и на арену) можно из любой точки мира, а создаются команды арены предельно просто. Важным нововведением стали рейтинговые поля боя – позиции команд рассчитываются так же, как на аренах, но в бою принимают участие 10 или 15 человек. Чтобы поощрить бойцов, разработчики вернули в игру звания, прежде доступные только во времена «ваниллы». Но на сей раз для получения «маршала» не придется просиживать сутки напролет – звания зависят только от рейтинга, а там главное победы, а не участие.

Зато с PvP-режимами в Blizzard на сей раз экспериментировать не стали. Два новых поля боя – старый добрый захват флага (в отличие от Ущелья Песни войны, на 15 человек) и контроль точек (как Низина Арати, но с 3 точками и на 10 участников). В качестве бонуса – открытая PvP-зона а-ля Озеро Ледяных Оков. Впрочем, как и на ОЛО, сражения не представляют особого интереса – как ни крути, а массовое PvP в World of Warcraft скорее мертво, а если и пытается подняться, тут же погибает в лагах. Как и раньше, в WoW интересны только стычки с участием до 10-20 человек, иначе сражение превращается в кучу малу, а в глазах рябит от спецэффектов.

СНОВА ДОМА

С самого анонса дополнения было ясно, на кого рассчитан Cataclysm: переделанные «старые» зоны с кучей новых заданий, две новоиспеченные игровые расы, обновленная механика боя, возросшая (по сравнению с WotLK) сложность героических групповых подземелий и рейдов. Ветераны, с возвращением в Азерот! А на безрыбье игру можно рекомендовать вообще всем: расхожее мнение об ужасной графике, необходимости «целовать белочек» и поедающих кактус хомячках – лишь одно из проявлений юношеского максимализма. WoW – это для всех. ■

МИРОЦВЕТЫ ПРОТИВ ВУРДАЛАКОВ

В Предгорьях Хиллсбрада появилась серия заданий, для выполнения которой надо победить в мини-игре, являющейся клоном Plants vs. Zombies. В здешнем варианте всего 6 разновидностей растений, но основные «бойцы» сохранены. В награду за финальный квест цепочки вы получите спутника – подсолнух. Изначально разработчики планировали сделать бесконечный режим и парочку связанных с ним великих подвигов, но позднее отказались от этой затеи. Так что «зеленым» фанатам нежити все же придется купить Plants vs. Zombies.

Кладбище кодо в Пустошах. Раньше это была унылая серая локация, которую ненавидели почти все игроки. Теперь здесь растут рощи, а неподалеку обосновались друиды.

Вместо того чтобы восстановить разрушенную статую, гоблины с любовью подперли ее деревяшками. Чем не наши люди, а?

О РАЗРАБОТЧИКЕ

К тому моменту, как этот номер поступит в продажу, Blizzard Entertainment (первые три года существования она называлась Silicon & Synapse) исполнится 20 лет. Студия, начинавшая в 91-м с портирования чужих проектов, за последние 15 лет не выпустила ни одной игры, которая не обрела бы культовый статус. Секрет успеха заключается не в новаторских идеях – компания не стесняется заимствовать готовые решения, – а в практически идеальном качестве финального продукта. Естественно, это сказывается и на времени разработки – все уже привыкли слышать от представителей Blizzard вечные «скоро» и «когда будет готово».

ПО ДОСТИЖЕНИИ 85-ГО УРОВНЯ ИГРА ПРЕВРАЩАЕТСЯ ИЗ «СИНГЛПЛЕЕР»-ММО В КЛАССИЧЕСКИ-МАССОВУЮ RPG.

Подземье – дом каменных гигантов, которые поначалу относятся к игроку крайне недоверчиво, но в процессе выполнения вами заданий станут союзниками.

Беседовал:
Дмитрий Веселов

BLIZZARD ENTERTAINMENT

О БЕСПЛАТНОЙ МОДЕЛИ, УПРОЩЕНИЯХ И МУЛЬТФИЛЬМАХ

РАССЕЛ БРАУЭР
ДИРЕКТОР ПО ЗВУКОВОМУ ОФОРМЛЕНИЮ

? Это отличная идея – апокалипсис в Азероте. Как она появилась, почему вы решили уничтожить старый мир?

Джо: С «Катаклизмом» получилось жутко интересно. Мы возвращаемся с ним назад, к оригинальной игре, но зато теперь у нас есть целых шесть лет опыта. Когда World of Warcraft вышел, он был потрясающим, но сейчас мы можем впихнуть в него столько новых и отполированных мелочей. И, конечно, лучший способ переделать что-то – это разломать.
В то же время, Cataclysm – самое большое дополнение из всех, что мы делали.

ДЖО ШЕЛИ
СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР CATACLYSM

Оно добавляет в игру несколько уровней, с 80-го по 85-й, новые подземелья, поправленную систему талантов и еще кучу всего. Так что нам очень интересно его запускать.

Монте: К тому же переделка мира связана с цепляющим сюжетом. Уничтожение Азерота и судьба Смертокрыла – это очень эпичная, важная часть истории Warcraft. Апокалипсис и трагедия так подходят друг другу.

? У вас были другие кандидаты на роль убийцы мира, которую в итоге получил Смертокрыл?

МОНТЕ КРОЛ
ГЛАВА ОТДЕЛА РАЗРАБОТКИ ПРИЛОЖЕНИЙ

Джо: Ну, драконий фольклор очень важен в фольклоре Warcraft. Смертокрыл сидел в ловушке под землей, и вот выбрался. Черт побери, он рассержен!

Монте: Но он не один. Мы увидим кучу приспешников Смертокрыла.

Джо: О, да.

Рассел: И все, что они натворят, повлияет на остальное. То есть, элементальный план в беспорядке, Троллу придется с этим разбираться, и перед уходом он оставит Гарроша во главе Орды. Поэтому одно событие цепляется за

Так Смертокрыл выглядит в игре. Кстати, тем, кого он убьет, засчитывают специальную «ачивку».

Кадр из Make Love, Not Warcraft. За игрой Картман потолстел еще больше.

МЫ ВОЗВРАЩАЕМСЯ НАЗАД, К ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЕ, НО ТЕПЕРЬ У НАС ЕСТЬ ЦЕЛЫХ ШЕСТЬ ЛЕТ ОПЫТА. МЫ МОЖЕМ ВТИСНУТЬ В ПРОЕКТ МАССУ НОВЫХ ДЕТАЛЕЙ.

другое. Как домино. Смертокрыл просто выступает эпицентром катастрофы.

? Кажется, что с каждым дополнением World of Warcraft становится все злее и злее. У вас есть квесты о расчлененке, о пытках. Почему так?

Джо: Ну, могу сказать вам, что в новом варианте Барренса есть квест, где вам нужно будет добыть информацию у кое-кого. И вы можете щекотать их для этого перышком. Так что…

Рассел: Баланс во всем.

Монте: Совершенно новый опыт.

? То есть вы шагаете в обе стороны. Путем жестокости и…

Джо: Мы хотим, чтобы игра нравилась всем игрокам.

? Кажется, самые лучшие места в играх, это те, которые исследуют сны и подсознание. Как Psychonauts. Ну или кровавый сон Max Payne. В World of Warcraft, в свою очередь, есть история Изумрудного сна. У нее будет какой-нибудь, прямой или непрямой, сиквел?

В Onlive все игры загружаются и работают на удаленных серверах. Подключившиеся, строго говоря, играют в видеопотоки.

Джо: Изумрудный сон нам нравится – настолько, что мы связали с ним аж несколько квестов. Замечательное место. Нам хотелось бы разобраться с ним получше, но пока мы возимся с достопримечательностями Катаклизма – с подводной зоной Вайш'ир, с Небесной стеной – они тоже очень крутые.

? Blizzard известен «пасхалками», сейчас вы делаете их почти в реальном времени. Например, в игре появился квест про Plants vs. Zombies. У вас есть какой-то специальный отдел, который занимается этим?

Джо: Тут, наверное, дело в том, что нам нравится наша работа. Невероятно нравится. Мы всегда стараемся сделать что-то, что было бы и хорошим и веселым, а потом добавляем изюминку. Это может быть что-то смешное или что-то, что нам жутко нравится. Вот вы упомянули квест, где нужно защищаться от атакующих зомби.

Монте: Я добавлю: у нас в команде есть несколько дизайнеров, феноменальных энтузиастов своего дела, и, например, мысль про зомби появилась тогда, когда один из них, кажется, перепил кофе. Он начал разбираться с идеей и добился того, что она заработала.
А еще у нас есть команда, которая придумывает большие события. Там сидят поразительно талантливые дизайнеры, они организовывают мероприятия под праздники и разные специальные происшествия. Вроде вторжения зомби для Wrath of the Lich King и элементалей в Cataclysm. То есть действительно целый отдел. И они обожают делать сумасшедшие штуки.

? Сейчас игра стала проще, до 60-го уровня можно подняться за неделю. Почему, что за идеи в основе этого?

Джо: С течением времени мы добавляли все больше и больше контента для игроков. Но для нас так же важно, чтобы они посмотрели на все, что мы сделали. И сейчас, пока вы будете шагать по уровням, вы сможете увидеть все это.

Монте: Я помню, в Burning Crusade мы очень сильно охраняли Иллидана. И так получилось, что только те игроки, которые потратили кучу времени на рейды,

в итоге дошли до главного злодея дополнения. Мы кое-чему научились после этого. Если вы включите Wrath of the Lich King, то в самом начале наткнетесь на Артаса. В самом начале. Он не убьет вас, но он там. Вы можете посмотреть на злодея, и это может сделать любой игрок, ходит он или не ходит в рейды, убьет Артаса или нет.
Для нас это действительно был ценный урок, и сейчас мы воплощаем то, что узнали из этого опыта. Может, игра и стала немного проще, она усложняется на поздних уровнях, но главное – теперь любой игрок может заглянуть в каждый уголок мира и попробовать все, что есть в World of Warcraft. Мы думаем, что это важно. Что так лучше для всех – новых игроков, тех, кто вернулся недавно, и для самых опытных.

? В Cataclysm вы любопытно экспериментируете, в один инстанс теперь могут ходить игроки с разных серверов. Собираетесь привинтить похожую технологию еще куда-то?

Монте: Она интересна – идея оказалась удачной, и кросс-серверные игры крайне понравились аудитории. Не знаю специфики будущего, но в курсе, что сейчас все получилось отлично. Поисковик по подземельям замечательно работает, теперь игроки могут сунуться в большее количество инстансов, чем до этого.
Но все наше время съедает Cataclysm. Пока мне сложно сказать, что выйдет из технологии в будущем. Рады, что вам понравилось, кстати.

Джо: Добавлю, что одна из штук, которые мы можем делать с ее помощью, – это рейтинговые Баттлграунды. И это круто – они подчеркивают противоборство Альянса и Орды.
Многие игроки помнят PvP-зону в Хилсбраде, но сейчас ведь Отрекшиеся победили. Точки сражения больше нет. А с рейтинговыми Баттлграундами мы возвращаем войну назад.

? Еще один вопрос про технологии. Прямо сейчас работают и тестируются новые игровые системы облачных вычислений Gaikai и Onlive. Может ли так получиться, что мы увидим там World of Warcraft?

Вся троица одновременно поворачивается к пиарщику Blizzard, который сидит слева, подальше от всех и молчит. Он приехал сюда консультировать разработчиков – у него замечательный французский акцент и задача следить за тем, чтобы троица не сболтнула лишнего.

Монте: (Многозначительно) Может быть, Патрик кое-что знает?

Патрик: Без понятия.

? Игры учатся новым способам рассказывать свои истории. Одними из пионеров этого, например, являются Valve с их неочевидным нарративом, когда сюжет раскрывают кусочки уровня и намеки, вроде надписей на стенах. В медиа появляется много новых идей. Какие из них попали в Cataclysm?

Удивительно, что Blizzard решились одобрить эту серию. Наверное, они не читали сценарий.

Воргены, волки-гуманоиды – новая раса в Cataclysm.

Джо: Мы возвращаем те системы, что впервые попробовали в Burning Crusade и Нордсколе. Пользуемся ими, чтобы рассказать историю Cataclysm еще лучше. Скажем, фейзинг, на который теперь можно посмотреть в стартовой зоне Воргенов. Там тонет целый город, и нам очень нравятся такие возможности.

? А как насчет других игр? Научились чему-то у Valve, Quantic Dream?

Монте: Blizzard обожает рассказывать истории, у нас очень высокие стандарты. И очень большая конкуренция между авторами в командах и между командами. Мы сами себе учителя и злейшие критики.

? В 2007 Blizzard и студия South Park вместе сделали эпизод «Южного парка». Расскажите, как так вышло? Не планируете еще один, может быть с другим мультсериалом?

Джо: О, это было круто!

Монте: Мы работали вместе.

Рассел: Выдалась интересная возможность поучаствовать в этом. Несколько людей из нашей команды даже отправились настраивать сервера в офисах South Park и помогли им создать серию. Как машиниму. Но о том, как такие штуки проходят от идеи до осуществления, вам придется спросить другой отдел.

? Расскажите немного про Путь титанов – линейку развития для игроков после последнего 85-го уровня, которую в итоге вырезали из финальной версии Cataclysm. Что с ним случилось? Почему он не сработал?

ЕСТЬ ЦЕЛАЯ КОМАНДА, КОТОРАЯ ПРИДУМЫВАЕТ БОЛЬШИЕ МЕРОПРИЯТИЯ ПОД ПРАЗДНИКИ И РАЗНЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРОИСШЕСТВИЯ ВРОДЕ ВТОРЖЕНИЯ ЗОМБИ.

Джо: Так вышло, что его лучшие куски все-таки попали в игру. Например, переделанная система талантов. Она позволяет игрокам выбрать свою роль и моментально дает доступ к способностям этой роли. Так очки талантов работают эффективнее. А еще развитие гильдии, которую можно растить в уровнях, заодно получая классные возможности, вроде массового воскрешения.

? Еще один вопрос про будущее. World of Warcraft когда-нибудь может стать free 2 play?

Все трое: Патрик?

Патрик: Не думаю, что это есть в срочных планах. Но никогда не стоит говорить «никогда» для чего угодно. С другой стороны, World of Warcraft замечательно работает и так.

? Не так давно Blizzard праздновали шестилетие игры. Прямо сейчас у нее есть клоны, появились ММО с гораздо лучшей графикой. Как вы планируете оставаться на вершине еще 6 лет?

Монте: Нас радует уже то, что мы говорим об игре, которой шесть лет, и сравниваем ее с другими сегодняшними. Это очень здорово. С другой стороны, в World of Warcraft стильная картинка, которую построили на качественном арте, и мы сделали игру такой, чтобы рассказать нашу историю – и так, чтобы ММО не тронуло время. Мы не стремились к фотореализму. Это не то, что поможет историям, а еще это явно не в стиле вселенной Warcraft. И такой подход защищает нас от преждевременной старости. А еще мы гордимся тем, что системные требования нашей игры по нынешним меркам очень-очень низкие. Так мы расширяем аудиторию, а большая аудитория, в свою очередь, тоже защищает игру от старения.

Рассел: То же самое в звуке, мы стремимся к тому, чтобы он работал «вне времени». Пишем музыку так, чтобы она была связана с сюжетом, графикой, общим впечатлением. Самое приятное, сейчас мы видим, что растет целое поколение людей, на культурные и музыкальные вкусы которых повлиял World of Warcraft. Примерно так же, как на меня повлияла музыка отличных фильмов. Мне кажется, это очень много замечательного говорит как о World of Warcraft, так и о Blizzard – о том, как они влияют на мир и культуру.

Монте: И еще. Посмотрите на Wrath of Lich King и Cataclysm. Вы заметите, что мы постепенно совершенствуем картинку, так чтобы она была свежей и актуальной. Мы улучшили внешний вид воды. А еще освещение – свет теперь красиво проходит через деревья. Причем системные требования остались практически на прежнем уровне. Наши команды, которые занимаются графикой и движком, проделали потрясающую работу. ■

ПОХОЖЕ НА: Battlefield: Bad Company 2, Battlefield Vietnam
РЕЖИМЫ ИГРЫ: многопользовательский на 2-32 игрока

Автор: Сергей Думаков

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM

ЛУЧШАЯ ИГРА О ВЬЕТНАМСКОЙ ВОЙНЕ

Эти шведы, между прочим, те еще хитрецы. О первом «Вьетнаме», том самом Battlefield Vietnam, сейчас вряд ли кто вспомнит – хотя в далеком две тысячи четвертом эта игра стала тем, чем станет для жанра несколько лет спустя Call of Duty: Modern Warfare. Замысел, меж тем, опередил свое время на семьдесят с лишним месяцев: для того, чтобы сетевой потенциал Vietnam раскрылся полностью, в те дни не хватило ни сетевой пропускной способности, ни технических возможностей компьютеров. Да, культовая; да, популярная – но уж в очень узком кругу преданных поклонников. А сетевая игра с ботами… это как шоколадка на фруктозе: глупо и не по-настоящему. Особого выбора, впрочем, у нас, увы, не было. Мы тоже помним Battlefield Vietnam по огромным картам и безрассудным болванчикам.

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** DICE
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 260GTX или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.badcompany2-vietnam.com

Шли годы, выходили новые модели видеокарт и новые видеоигры – а DICE, оказывается, от своих намерений отказываться не собиралась: студия набивала себе шишки на довольно успешном Battlefield 2 и откровенно провальном Battlefield 2142; осваивала новые модели продвижения контента вместе с Battlefield Heroes; создала мощнейший графический мотор Frostbite, на основе которого изготовила превосходный сетевой шутер Battlefield: Bad Company 2… но все это время суровые скандинавские парни по-прежнему грезили о негостеприимной вьетнамской земле. И пусть «Вьетнам» образца две тысячи десятого года выходит под скромной обложкой дополнения к Bad Company 2, с первого взгляда становится ясно: ведь для этого же все и затевалось. Они придумали, как сделать физическое окружение полностью разрушаемым, они придумали умопомрачительные перестрелки и схватки минеров с «Абрамсами», они придумали, как продать одну игру шести с половиной миллионам человек – только для того, чтобы вернуться под это солнце, в эти влажные джунгли, на эти залитые чужой кровью холмы.

ПОКА ЛЕТИТ ПУЛЯ

Я пишу эти строки спустя сутки после запуска игры. Официальный сервис статистики лежит, все неофициальные сервисы статистики лежат тоже, на сайт EA не пробиться, игровые серверы забиты под завязку. Цепляюсь на чудом осво-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.5

+ Творческое переосмысление всего культурного багажа о вьетнамской войне – плюс фирменная мясокровища.

– Нестабильная работа серверов и самой игры, скудный по меркам серии арсенал, небольшое количество карт, отдельные промахи в балансе.

СЕТЕВОЙ ШУТЕР, НА КОТОРЫЙ РАЗУМНО ТРАТИТЬ ДЕНЬГИ.

9.0

великолепно

бодившееся место, попадаю на какие-то выжженные склоны, живу целых две секунды и падаю, сраженный вражеской пулей. Дружелюбная опция «киллкам» показывает обидчика: сурового вида вьетнамец с автоматом АК-47, притаившийся на соломенной крыше. Под иконкой автомата висит изображение золотой звезды и цифра «три»: это означает, что человек, который меня застрелил, отправил на тот свет с помощью самого известного российского «ствола» больше трехсот человек (золотую звезду дают за каждую сотню). АК-47 – оружие уникальное, в оригинальной Bad Company 2 его не было: триста человек за двадцать часов. Это если предположить, что он играл непрерывно. А ведь еще одна золотая звезда висит у него на пистолете ТТ-33 – короче говоря, даже страшно что-то высчитывать. Чертыхаюсь, выбираю класс «разведчика» с СВД и снова отправляюсь воевать. Прячусь в кустах. Выцеливаю хижину: вот он, сидит все там же, увлеченно поливает склон улюлюкающим свинцом. Привет, дружок: шлеп-шлеп-шлеп, до свидания, мы здесь тоже не в первый раз. Теперь, чтобы не повторять ошибку убитого врага, нужно перебежать под новый куст – и запомнить, что справа вверху что-то блеснуло, а еще лучше нажать Q, чтобы подсказать катящемуся сзади танку и всей команде заодно, что впереди засел противник... Когда я нажимаю кнопку выхода, за моей спиной остаются десятки поверженных солдат, несколько смертей, победы, поражения и четыре часа чистого игрового времени. Программа еще не успела толком выгрузиться из памяти, а я уже хочу назад – как же так, всего четыре часа, ведь это же, считай, и не играл вовсе, а там еще этот смешной вертолет, какой-то белый мотороллер и парень с газовой горелкой, который все хотел с ее помощью сделать в моем черепе новую дырку! Там карты, которые нужно изу-

PC-ВЕРСИЯ

Для оформивших предзаказ владельцев PC доступ к игре был открыт на три дня раньше. Даже эта сравнительно малочисленная группа игроков умудрилась так нагрузить серверы игры, что в первые часы после запуска они едва справлялись с работой. Обладателям консолей пришлось ждать до двадцать первого декабря – впрочем, у них уже давно есть режим игры Onslaught (четыре живых игрока против превосходящих сил противника, управляемых искусственным интеллектом), который для пользователей ПК по-прежнему недоступен. Зато все обновления на консолях традиционно продаются за деньги, а нам достаются бесплатно.

Огнемет на танке и бьет дальше, и убивает быстрее, и выглядит чертовски здорово.

VIETNAM НЕ ПРОСТО СТОИТ СВОИХ ПЯТНАДЦАТИ БАКСОВ – ОН ОБЛАДАЕТ КАКОЙ-ТО ИНОЙ, НЕВЫРАЗИМОЙ ЦИФРАМИ ЦЕННОСТЬЮ.

чить – разве ж под таким огнем поймешь что-нибудь, разве ж в такой мясорубке сможешь трезво оценить обстановку? Нет, определенно нужно вернуться. И я возвращаюсь.

Игра изобилует такими вот пригорками, за которыми обычно суетится половина команды. Схватка за выгодный камушек может длиться десятки минут.

Очень эффектная локация: идиллический пейзаж в какой-то момент превращается в выжженную пустыню. Одна из самых «мясных» карт, «Высота 137».

ВЫ МОГЛИ ВИДЕТЬ ЭТО В КИНО

Понять, почему люди, еще недавно громогласно возмущавшиеся слишком высокой, по их мнению, ценой за «небольшое дополнение к и так недешевой игре» сейчас сконфуженно молчат, несложно: Vietnam не просто стоит своих пятнадцати баксов – он обладает какой-то иной, не выразимой цифрами ценностью. Даже если и не проводить все эти мелочные подсчеты – стоят ли четыре карты этих денег? а если по четыре режима игры на каждой? а если с шестью новыми видами техники? – очевидно, что более разных во всех смыслах игр, чем Bad Company 2 и BFBC2: Vietnam, не существует. Разных в первую очередь по духу: если BFBC2 является, по сути, пусть и удачной, пусть и творческой, но все же калькой с работ конкурентов, то Vietnam – это чистая эмоция. Как первая любовь. Разработчики в недавнем чате не зря признаются в самых светлых чувствах к этому сеттингу: Вьетнам во «Вьетнаме» – это не реальная страна, это не реальный конфликт, а чистой воды постмодерн: война, какой она никогда не была. Это война из кино, из музыкальных произведений, из книг – откуда угодно, только не из взаправдашних шестидесятых. Отсюда карикатурные образы вояк (все эти очкарики с пачкой сигарет за хлястиком каски), раскрашенные акульими мордами «Ирокезы» и голос диктора новостей, объявляющий диспозицию во время загрузки уровня; отсюда войны за рисовые поля и схватки за «Мясной холм». Отсюда и огромная разница между почти математически выверенными локациями Bad Company 2 и подчеркнуто яркими, гротескными уровнями Vietnam: карта «Удачная позиция», например, представляет собой натуральную вариацию детской игры в «царя горы» – за холм в центральной части, эту самую «удачную позицию», ведутся настолько ожесточенные схватки, что ко-

ЗДЕШНИЙ ВЬЕТНАМ – НЕ РЕАЛЬНАЯ СТРАНА, НЕ РЕАЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ, А ЧИСТОЙ ВОДЫ ПОСТМОДЕРН: ВОЙНА, КАКОЙ ОНА НИКОГДА НЕ БЫЛА.

При желании этот ботанический сад можно сровнять с землей – да хотя бы тем же огнеметом.

Как и в Bad Company 2, медика всегда можно узнать по характерному головному убору. Вьетнамские эскулапы, например, щеголяют такими вот изящными шляпами.

манда, вынужденная брать холм штурмом, неустанно изрыгает проклятия как в адрес оппонентов, так и в адрес разработчиков – где, дескать, баланс, где, в конце концов, справедливость? Разумеется, никуда не делись, но если ради пущей выразительности придется пожертвовать толикой баланса – не сомневайтесь, DICE с легкостью пойдет на такой шаг. С эмоциями по-другому и не бывает: разум твердит одно, а сердце говорит совсем другое. В данном случае, конечно, лучше слушаться сердца.

ГРУСТНОЕ

От лирики к практике: поступили DICE, на самом деле, довольно некрасиво. Речь не о дополнении в целом, а об одном неприятном нюансе: весь контент «Вьетнама» скачивается пользователем вместе с последним патчем к Bad Company 2 – независимо от того, желает ли этот самый пользователь покупать расширение или нет. Приобретаемый ключ (а именно они будут продаваться в российских магазинах) лишь активирует содержимое – с тем же патчем, кстати, в игру был добавлен новый набор камуфляжа Specact, за который в EA Store тоже просят копеечку. Практика порочная – человека буквально насильно заставляют качать гигабайты потенциального мусора, а вместе с этим тонко провоцируют: ну раз ты все равно это скачал, почему бы и не заплатить? Тем более что сделать это можно легко и быстро, особенно если у вас есть электронная карта Visa. Понятно, что новые условия вынуждают разработчиков и издателей искать новые маршруты сбыта, но общее впечатление такой агрессивный подход, конечно, портит. Это обидно вдвойне, потому что работу над «Вьетнамом» DICE проделали колоссальную.

ВОЙНА

Руководствуясь временными рамками, разработчики полностью перекроили техническую часть. Больше всего в результате этого пострадал снайпер-

ТЕХНИКА

Во «Вьетнаме» всего шесть новых единиц техники – зато каких! В американских, кстати, еще и радио играет, разработчики специально для Vietnam создали внушительный саундтрек продолжительностью в два часа.

M48, T54
Самые распространенные танки Вьетнамской войны с американской и северовьетнамской сторон соответственно. В игре примерно равны по характеристикам, оба можно по желанию дополнительно оснастить соосным огнеметом. Вследствие того, что единственным гранатометом в игре является РПГ-7, представляют огромную угрозу для пехоты противника.

M151 MUTT
Американский вариант нашего «Козлика», открытый джип со стационарным пулеметом. Очень мощная и маневренная машина.

Patrol Boat River, PBR
Американский патрульный катер, уже прозванный игроками «машиной смерти»: невероятно скорострельная и мощная передняя спарка пулеметов не оставляет противнику ни малейшего шанса.

ГАЗ-69
Он же УАЗ-69, он же «Козлик», «Газик», «Бобик», «Тузик», «Шурик», «Радик», «Вазик». Советский полноприводный автомобиль повышенной проходимости, выпускавшийся с 1953 по 1972 год. В игре оснащен стационарным пулеметом.

UH-1 Iroquois, Huey
Легендарный «Ирокез». Вертолет столь же легкий в управлении и скорый на расправу, сколь хлипкий и недолговечный: уничтожается обычным ручным стрелковым оружием. Вполне реально расстрелять даже из пистолета.

ВОЕВАТЬ СТАЛО СЛОЖНЕЕ, ПОТОМУ ЧТО ВОЕВАТЬ ПРИХОДИТСЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПО-ДРУГОМУ.

Tuk-tuk
Почему-то не включенный разработчиками в число новых видов техники забавный транспортный мотороллер, напоминающий нашего «Муравья».

ский класс: у него отобрали умные прицелы, распознающие врагов на расстоянии, и датчики движения. Инженерам приходится обходиться без магнитных маячков и, соответственно, без самонаводящихся ракет. Штурмовики и медики, напротив, от миграции во времени почти не пострадали: у первых вместо подствольника в арсенале появился гранатомет M79 «Колотушка», у вторых и вовсе практически ничего не поменялось: разве что оживляют теперь полевые врачи павших сослуживцев не дефибриллятором, а огромным шприцем. Все вышеперечисленное игре пошло только на пользу – бои стали гораздо динамичнее, на условном квадратном метре теперь происходит в три раза больше событий (да, оказывается, можно). Обнаружить противника стало сложнее еще и потому, что карты во «Вьетнаме» очень рельефны, на них практически нет ровных участков: тоннели, окопы, холмики, террасы постоянно сменяют друг друга, а густая растительность дополнительно снижает видимость и вынуждает солдата держаться своего отряда и все время быть начеку. Тут следует сказать, что цветовая гамма игры стала более мягкой – многие переживали, что обилие зелени превратит «Вьетнам» в снайперский рай, так вот, этого не произошло, более того: модели бойцов гораздо контрастнее к окружению, чем в BFBC2, и заметить розовощекого стрелка в кустах теперь гораздо проще. Мир «Вьетнама» вообще детальнее, сочнее – это относится ко всему, начиная с моделей оружия и техники (ах, эта еловая веточка на стволе РПГ-7!) и заканчивая тем, что разработчики называет мудреным словом «эмбиент»: живым окружением, создающим дополнительную атмосферу. Разрушаемых объектов на картах стало существенно меньше, весь представленный в игре Вьетнам одноэтажен и древесно-соломен, зато простора для тактической мысли – хоть отбавляй, в предрелизных интервью авторы игры открытым текстом говорили, что с помощью «Вьетнама» хотят вернуть серии Battlefield ее славное стратегическое прошлое (21 декабря, кстати, стартует своеобразное соревнование: игроки по всему миру должны совершить 69 миллионов так называемых «командных действий», к которым относится снабжение боеприпасами, починка техники и т.п.; в этом случае станет доступной пятая, бонусная карта, легендарная Operation Hastings из оригинальной Vietnam). Дополнение вполне могло продаваться отдельно, сейчас считается нормальным на движке одной игры выпускать две-три поделки, отличающиеся друг от друга лишь цифрой в названии, – недаром в игровом чате каждый второй удивленно признает: воевать стало сложнее, потому что воевать приходится действительно по-другому.

Против танковой турели несчастный «Ирокез» не продержится и десяти секунд. Правда, и пары ракетных залпов «вертушки» хватит, чтобы разнести бронемашину в клочья.

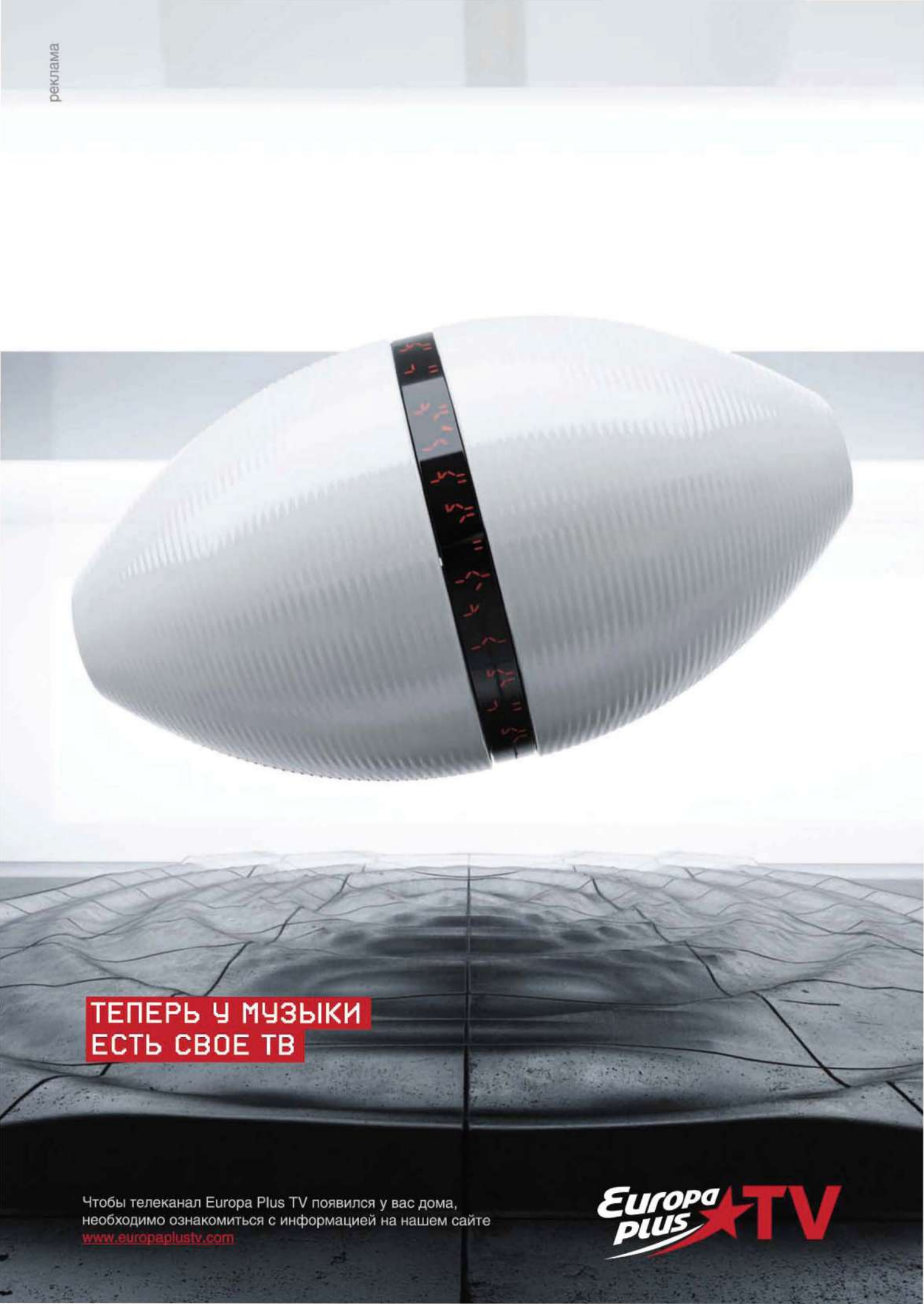
Несмотря на небольшой размер, «Ирокезы» достаточно успешно можно использовать и для переброски десанта в тыл врага – если десант, конечно, доживет до высадки.

ПЕРСПЕКТИВЫ

С выходом BFBC2: Vietnam стало очевидно, что все свои силы до выхода Battlefield 3 разработчики бросят именно сюда. Сама по себе Bad Company 2 успела обрасти аж семью бесплатными наборами карт и превратилась в нечто абсолютно монументальное – улучшать и добавлять там уже нечего. С другой стороны, Vietnam настолько же прекрасен, насколько скоротечен и скуден в плане арсенала – особенно на фоне потрясающего воображения выбора оружия в Bad Company 2. Зная методы работы DICE, можно предположить, что в ближайшие месяцы нас ждут новые карты, новые виды техники и вооружения, возможно, даже новые режимы игры (режим Onslaught, например, по-прежнему доступен лишь владельцам консолей). Благо развиваться есть куда: со стороны разработчиков было бы в высшей степени цинично дать в руки игроку огнемет (настоящий хит сезона, воплощенное счастье, зажигалка «Зиппо» на стероидах) и настолько ограничить область его применения! На первое же время хватит и этого. Конкуренты утирают сопли и глотают пыль, а мы... Эту зиму мы проведем во Вьетнаме, хотим того или нет. У нас просто нет выбора. ■

ВЕСЬ КОНТЕНТ «ВЬЕТНАМА» СКАЧИВАЕТСЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ ВМЕСТЕ С ПОСЛЕДНИМ ПАТЧЕМ К BAD COMPANY 2 – НЕЗАВИСИМО ОТ ТОГО, ЖЕЛАЕТ ЛИ ЭТОТ САМЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ПОКУПАТЬ РАСШИРЕНИЕ ИЛИ НЕТ.

реклама


ТЕПЕРЬ У МУЗЫКИ
ЕСТЬ СВОЕ ТВ
Чтобы телеканал Europa Plus TV появился у вас дома,
необходимо ознакомиться с информацией на нашем сайте
www.europaplustv.com
Europa Plus TV

ПОХОЖЕ НА: Final Fantasy XI
РЕЖИМЫ ИГРЫ: многопользовательский на тысячи игроков

Автор:
Андрей Окушко

FINAL FANTASY XIV

НИ ШАГУ ВПЕРЕД, ДВА ШАГА НАЗАД

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Final Fantasy XIV
- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Square Enix
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 9600 или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.finalfantasy-xiv.com

Нет в мире таких крепостей, которых большевики не могли бы взять. Нет в мире таких граблей, которые обошли бы стороной разработчики Final Fantasy XIV. Все, что в жанре MMORPG как минимум не модно долгие годы, здесь есть. Все, что максимально затруднит процесс прокачки, тут присутствует. А с положительными моментами как-то похуже.

Нет, здесь тоже есть чему порадоваться – например, музыке. Удивляться не надо, ведь мы говорим «Final Fantasy», подразумеваем «Нобуо Уэмацу», мы говорим «Нобуо Уэмацу», подразумеваем «Final Fantasy». Так длится невесть сколько лет и так будет длиться еще долгие-долгие годы. И даже если вы в последний раз брались за Final Fantasy в глубоком детстве, узнать фирменный стиль мастера сумеете с первых звуков. И за то, что он остался в команде разработчиков, низкий поклон Square Enix. Второй поклон достанется за графику и атмосферу. Не секрет, что большинство MMORPG неспособно соревноваться с ролевыми играми оффлайновыми в качестве картинки. Final Fantasy XIV – приятное исключение. Первые минут десять только и делаешь, что бегаешь по городу и рассматриваешь всякие интересности. То в небе какие-то корабли пролетят, то здание необычной формы попадется, то NPC внимание своим видом привлечет. Потом, правда, таращить глаза перестаешь, решив заняться тем, ради чего сюда пришел: собственно игрой. И вот тут-то и напарываешься на первый подводный камень – интерфейс.

Новое творение Square Enix явно не предназначено для слабонервных: планы выпустить Final Fantasy XIV в ближайшем будущем на PlayStation 3 вкупе с желанием сэкономить серьезно отразились на интерфейсе. Вместо привычного набора «горячих» клавиш или хотя бы чисто «мышиного» управления мы получили нечто неудобоваримое. Простейшее действие (вроде смены оружия) занимает в разы больше времени, чем в той же World of Warcraft. Причем почти всегда приходится лезть сначала в главное меню, тратя лишние секунды, а уже потом попадать в соответствующее подменю. И неважно, хотите вы пообщаться с NPC через местный аналог мобильного телефона, сменить оружие или просто проверить инвентарь – без дополнительных кликов обойтись не получится. Правда, при наличии контроллера становится попроще, но что делать тем, у кого его нет?

Геймерам, которые хотят хоть чуть-чуть упростить управление, предлагается самостоятельно написать десяток-другой макросов. И все бы ничего, только создание их – задачка не из легких. Придется почитать гайды, поэкспериментировать, порой ругаясь на отсутствие элементарной помощи со стороны разработчиков в этом деле, а потом... Потом столкнуться с ситуа-

Редкое задание в Final Fantasy XIV требует что-то отличное от «убей 10 монстров».

цией, когда при смене одного топора на другой придется переделывать макрос, переключающий боевой режим на мирный. Да, займет это не так много времени, но приятного мало. Невольно приходишь к мысли, что оказался в числе участников эксперимента, цель которого – выяснить, какие еще издевательства над собой выдержит обычный геймер.

Ну да бог с ним, с интерфейсом. Перейдем к главному – к геймплею. Как с ним обстоит дело в World of Warcraft? Правильно, большинство достигает наивысшего уровня, прокачиваясь при помощи квестов. Логично было бы предположить, что WoW станет эталоном для Final Fantasy XIV. Но... но снова в дело вмешались суровая реальность и желание сделать «не так, как у всех». Итог печален: выполнить за день, скажем, сотню заданий никак не получится. Да какую сотню – вам не дадут сделать даже два десятка, ограничив число не крафтовых миссий восемью на каждые 36 часов (иногда сюда добавятся сюжетные квесты, но это сути дела не меняет). А как же качаться? Как-как – долго и уныло вырезая монстров. Где-то на второй сотне убитых летающих медуз подряд приходишь в ярость. На третьей лезешь в аптечку за «антиозверином». На пятой же хочется забраться в офис разработчиков с топором наперевес и задать один-единственный вопрос: «зачем?». Только дерганья бессмысленны, ответ давным-давно известен: «чтобы у всех были примерно равные шансы развиться до высоких уровней – как у тех, кто играет час в день, так и у тех, кто посвящает проекту полдня и более». Вот такая вот уравниловка в исполнении Square Enix, усугубляемая штрафами на получаемый опыт для особо упорных.

Конечно, на вкус и цвет все MMORPG разные, и если регулярно повторять «это финалка, это не для задротов», глядишь, хватит терпения на несколько дней монотонной прокачки. И вот герой перестает напоминать задохлика, отбрасывающего коньки после нападения на вторую крысу подряд. Что делать дальше? Представьте себе... снова качаться. Потому что больше пока делать нечего. Final Fantasy XIV – игра не для фанатов PvP: сражений «человек против человека» здесь нет даже в той кастрированной форме, что при-

ВМЕСТО НАБОРА «ГОРЯЧИХ» КЛАВИШ ИЛИ ЧИСТО «МЫШИНОГО» УПРАВЛЕНИЯ МЫ ПОЛУЧИЛИ НЕЧТО НЕУДОБОВАРИМОЕ.

Сюжетные миссии – единственные, которые проходить действительно интересно. Жаль, что их мало и что разработчики не озаботились озвучкой ключевых NPC.

Обычные пейзажи со временем приедаются. Добро пожаловать в подземелья!

Сейчас попробуем добыть руду. Дело это нелегкое: пару раз не вовремя нажал на кнопку – начинай сначала.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★½ 5.5

Музыка и графика – вот и все, на что сподобились создатели Final Fantasy XIV. Прочие элементы не выдерживают никакой критики.

Прокачка скучна, интересных квестов крайне мало, добыча ресурсов странная, интерфейс неудобен – продолжать можно до бесконечности.

ЗАНЯТЬСЯ В ИГРЕ РЕШИТЕЛЬНО НЕЧЕМ, ЕСЛИ ТОЛЬКО ВЫ – НЕ ЯРЫЙ ФАНАТ СЕРИАЛА. ТОГДА МОЖНО БЕГАТЬ ПО ЛОКАЦИЯМ И РАССМАТРИВАТЬ ИХ.

5.0

посредственно

О РАЗРАБОТЧИКАХ

Square Enix образовалась в 2003 году в результате слияния... Square и Enix. На ее счету десятки игр как на приставках (какой консольщик не слышал названий Dragon Quest, Kingdom Hearts или Star Ocean?), так и на персональных компьютерах. В последнем, правда, заслуга не столько головного подразделения компании, сколько приобретенного пару лет назад издательства Eidos, за плечами которого сериалы Deus Ex, Hitman и Tomb Raider. Впрочем, даже столь ценная покупка не изменила очевидного факта: еще на долгие годы Square Enix останется в массовом сознании как автор бесконечной истории Final Fantasy, насчитывающей уже 14 частей.

SQUARE ENIX™

сутствует во «Властелине Колец Онлайн». Рейды... Да, можно ходить на особо крутых (и даже на совершенно обычных) монстров толпой, заодно ускорив процесс прокачки. В остальном просвета не видно: если в World of Warcraft с достижением максимального уровня ничего не заканчивается (да что там, все только начинается), то в «шедевре» от Square Enix нас ждет finita la comedia. Особо упорным предлагается взять следующий класс/профессию и прокачать их до предела, надеясь на грядущие тонны высокоуровневого контента. Благо классов и профессий завались (и ходят слухи, что в будущем их станет только больше). При желании реально создать персонажа, чьим жизненным кредо будет «и швец, и жнец, и на дуде игрец». Если, конечно, вы раньше не помрете со скуки.

Впрочем, фанатам сериала скука не помеха. Их не страшат ни «невидимые стены», мешающие спрыгнуть с полуметрового утесика, ни ошибки с указанием цели квеста на глобальной карте, ни идиотская экономика, ни медленные загрузки локаций. От последней проблемы не спасет даже высокоскоростное соединение со всемирной сетью. Зайдя в оживленное местечко (таверну или гильдию какую-нибудь), вы еще с полминуты будете ждать, пока на экране проявятся другие геймеры или NPC. А все потому, что серверы сейчас расположены только в Японии.

Не пугает поклонников и оригинальная система крафта, основанная на мини-играх. Хотя записывать ее в однозначные минусы не будем: кому-то может и понравиться схема, когда добыча руды зависит от вашего глазомера и умения вовремя нажать на кнопку мыши. Аналогично и с боевой системой: кому-то понравится сходство с JRPG и невозможность побеждать врагов чисто закликиванием, другие же возненавидят игру еще больше, узнав, что провести даже десять базовых ударов топором подряд без передышки невозможно.

Впрочем, надежда на превращение Final Fantasy XIV в игру-конфетку остается, но сколько придется до этого момента ждать? Приблизительный ответ ясен: светлое будущее настанет не раньше выхода версии для PlayStation 3, появление которой отложено на неопределенный срок. А пока владельцы персоналок превращены в платных бета-тестеров, задача которых – указать разработчикам на допущенные недочеты. Ну хорошо, не совсем платных: не-

С событиями в мире Final Fantasy XIV пока все обстоит плохо, но организовать Рождество создатели все же сподобились. Хотя подарки могли бы быть и поприятнее.

Для занятий крафтом требуются специальные осколки, которые можно либо купить (дорого), либо выбить. И мы снова возвращаемся к нуднейшему избиению монстров...

НАДЕЖДА НА ПРЕВРАЩЕНИЕ FINAL FANTASY XIV В ИГРУ-КОНФЕТКУ ОСТАЕТСЯ, НО СКОЛЬКО ПРИДЕТСЯ ДО ЭТОГО МОМЕНТА ЖДАТЬ?

Повышение базового уровня персонажа поможет повысить характеристики, а новые уровни классов/профессий дадут доступ к дополнительным навыкам.

Square Enix удалось уйти от стандартного набора «эльфы-гномы-гоблины» при выборе расы, что и неудивительно: мир-то давно и полноценно проработан и вариантов хватает.

ИЗОБРЕТЕНИЕ ВЕЛОСИПЕДА

Регистрация в Final Fantasy XIV – отдельная песня. Даже здесь Square Enix решила придумать велосипед, но изобрела вместо него доску с гвоздями. Итак, по пунктам. Сначала вам придется завести аккаунт на специальном сервисе компании. Но мы не зря сказали «сначала», дальше будет веселее. Если вы честно признаетесь, что живете в России, без массы манипуляций со специальным сервисом Click & Buy (а также без наличия кредитной карточки) уже не обойдетесь никак. Дальше: оплачивать придется не только подписку, но и каждый слот персонажа, включая первый. Вот такая интересная схема придумана японскими «гениями». Хотя одну дырку в ней мы нашли: если зарегистрироваться на сервисах Square Enix в качестве жителя Великобритании или Германии (поставив адрес «от балды»), можно вносить ежемесячную плату при помощи нескольких платежных систем, включая Webmoney. Но такой финт обходится дороже, так как подписку привяжут не к доллару, а к евро или фунту стерлингов. Причем в Square Enix явно не слышали о таком явлении, как «курсы валют», и в ситуации, когда за персонажа с «американской пропиской» вы платите 15 долларов, за «британца» придется выложить 15 фунтов. Жаль, что на Россию хитроумное правило не распространяется и о 15 рублях речи не идет.

Даже неподалеку от стартовых локаций можно встретить вот такое чудище, убивающее героев низких уровней одним махом.

давно абонентку временно убрали, пообещав вернуть не раньше, чем игра станет действительно интересной. Наверное, чтобы «мыши плакали, кололись, но продолжали жрать кактус», руководствуясь принципом «на халяву и уксус сладкий». Только не стоит чересчур доверять Square Enix: в конце концов, есть десятки других MMORPG, играть в которые намного интереснее. Да что тут далеко ходить: совсем недавно World of Warcraft: Cataclysm вышла...

P.S. Если вы думаете, что автор раскритиковал игру чисто из ненависти к разработчикам или ко всему консольному, поверьте – это не так. Даже в Square Enix признали свои ошибки и заменили почти весь руководящий состав проекта, а недавно неудачную игру издательство назвало главной причиной убытков за год. Чтобы вернуть доверие геймеров, обновленной команде разработчиков придется пахать двадцать четыре часа в сутки семь дней в неделю. Иначе никак. ■

ВЫ УВЕРЕНЫ, ЧТО ЭТОТ ПРОХОЖИЙ — НЕ ЗЕРГ С БЕСКОНЕЧНЫМ ОРУЖИЕМ?

ОСТАВАЙТЕСЬ ДОМА. ПОКУПАЙТЕ ОНЛАЙН

OZON.ru

Общество с ограниченной ответственностью «ИНТЕРНЕТ-РЕШЕНИЯ». Юридический адрес: 117420, г. Москва, ул. Намёткина, д.10, стр.1. ОГРН: 1027739244741. Реклама.

ПОХОЖЕ НА: Spider-Man 2: Enter Electro, Spider-Man: Web of Shadows
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Артур Морозов

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

ЧЕТЫРЕ ИНКАРНАЦИИ ЧЕЛОВЕКА-ПАУКА

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Beenox
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие; видеокарта уровня GeForce 7800 или Radeon X1800
- **ИНТЕРНЕТ:** www.spidermandimensions.marvel.com

Человек-паук – человек-легенда: придуманный знаменитым комиксописцем Стеном Ли в 1962-м, за свою без малого полувековую жизнь этот удивительный персонаж успел засветиться в нескольких сотнях графических новелл, стал героем десятка мультсериалов и трех фильмов, а на будущий год запланирована премьера бродвейского мюзикла с его участием.

В играх прославленный борец с криминалитетом дебютировал в 1978 году – в текстовом квесте Questprobe 2: Spider-Man. Четырьмя годами позже свет увидел первый полноценный экшн о приключениях героя – Spider-Man для консоли Atari 2600. После этого количество игр про юношу с обостренным чувством справедливости и необыкновенными паучьими умениями нарастало лавинообразно: почти каждый год выходили две-три посвященные ему игры – преимущественно экшны, преимущественно консольные. Со временем лавина схлынула, и сегодня игры с пауком на главных ролях выходят не так часто – что, впрочем, почти совсем не отразилось на их качестве: хороших по-прежнему единицы.

Тем удивительнее, что Shattered Dimensions оказалась игрой не просто хорошей, а больше того – интересной и по-своему оригинальной. Возможно, сыграло свою роль то, что она не была приурочена к выходу очередно-

Темный-темный кадр из темного-темного уровня в стиле «нуар».

Уклонения выполняются проще простого: достаточно всего лишь зажать одну клавишу – и даже кнопки направления нажимать необязательно.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

Уникальный графический стиль, четыре различных сеттинга, небезынтересные, хотя и слишком простые драки. Большой выбор приемов.

Чрезмерная простота и однообразие. Абсолютная линейность: для игры о приключениях Человека-паука отсутствие свободы перемещения по игровому миру – недостаток непростительный.

БЕРЕЖНО ПЕРЕНЕСЕННЫЙ НА PC КОНСОЛЬНЫЙ ЭКШН, ОЧАРОВЫВАЮЩИЙ НЕОБЫКНОВЕННЫМ СЕТТИНГОМ И ГРАФИКОЙ, НО БЫСТРО УТОМЛЯЮЩИЙ СВОИМ ОДНООБРАЗИЕМ.

7.5
хорошо

го фильма или мультсериала про супергероя – или, может быть, Beenox, студия-разработчик, в этот раз не была стеснена жесткими сроками и скромным бюджетом. Как бы там ни было, проект вышел на консолях в сентябре, получил заслуженные 80% в среднем по игропрессе, распродался смехотворным тиражом и, казалось бы, мог быть благополучно забыт – как вдруг совершенно неожиданно состоялся его релиз на PC. Абсолютно консольная – и по духу своему, и по праву рождения – игра оказалась в заведомо враждебных условиях: не обремененная условностями сюжета, остро нуждающаяся в геймпаде, насквозь аркадная, едва ли она могла рассчитывать на успех у PC-геймеров. Но стоит ли так вот сразу отметать экшн в сторону, не давая ему ни единого шанса?

Наверное, нет – по крайней мере, не так скоро. Ведь у Shattered Dimensions есть одна отличительная особенность, которая заслуживает пристального внимания: под одной обложкой авторы обещают сразу четыре игры – про Человека-паука обыкновенного (основана на серии комиксов Amazing Spider-Man), Человека-паука альтернативного (серия Ultimate Spider-Man), Человека-паука будущего (Spider-Man 2099) и Человека-паука прошлого (Noir). Каждый паук живет и геройствует в своем мире, противостоит своим врагам и применяет против них свои собственные приемы. Сюжетом это положение вещей объясняется так: паук, которого мы условились называть обыкновенным, и его противник иллюзионист Мистерио затевают драку в музее и случайно разбивают важный древний артефакт – Плиту хаоса и порядка, которая разлетается на четырнадцать частей по четырем измерениям вселенной. И теперь эти частицы надо обязательно найти и собрать воедино – иначе быть беде. А попали они, разумеется, прямиком в руки патентованных марвеловских злодеев, так что их поиск и возврат сопря-

SHATTERED DIMENSIONS ОКАЗАЛАСЬ ИГРОЙ НЕ ПРОСТО ХОРОШЕЙ, А БОЛЬШЕ ТОГО – ИНТЕРЕСНОЙ И ПО-СВОЕМУ ОРИГИНАЛЬНОЙ.

Если паук сорвался в пропасть – не беда, достаточно кликнуть мышью, и он выпустит спасительную паутину.

Человек-паук будущего – единственный из четверки героев, который умеет замедлять время.

PC-ВЕРСИЯ

Качество портирования на PC – замечательное: игра выглядит так же хорошо, как на консолях, и даже чуточку лучше – дают о себе знать текстуры повышенного разрешения. Периодически возникающие мелкие глюки вроде залипания клавиш и сходящей с ума камеры (иногда она начинает кружиться волчком) не так часты, чтобы всерьез испортить впечатление от нового приключения паука.

Встречаются среди врагов и такие вот электрические кракозябры.

Я – ПАУК, ОН – ПАУК. ТЫ – ПАУК!

Большинство известных науке игр делятся на две категории – игры от первого лица и игры от третьего лица. Основную часть времени в Shattered Dimensions мы управляем пауком от третьего лица, но иногда игра переключается на вид из глаз – обычно это происходит во время схваток с боссами, когда процесс начинает напоминать эдакий шутовской симулятор бокса, в котором надо отвешивать злодеям хуки и апперкоты и блокировать их удары. Но в какой-то момент игра преподносит еще одну, совершенно инновационную форму управления – вид от второго лица! Выглядит это так: паук попадает в перекрестие прицела снайперской винтовки Крэйвена, воина джунглей родом из России, и мы управляем героем, глядя на него как бы из глаз врага! Шутки шутками, но ведь в самом деле интересная идея.

жен с некоторым (весьма умеренным, заметим наперед) напряжением сил. На этом сюжет себя исчерпывает. Потом еще будут видеоролики, в которых паук куда-то прыгает, кого-то бьет и беспорядочно пуляет паутиной – но осмысленности происходящему, откровенно говоря, они не добавляют. Да это и не требуется: история игры хотя бы как-то объясняет концепцию четырех миров – и на том спасибо. Надо сразу сказать, что «четыре игры в одной» – не более чем маркетинговый ход: на самом деле игр здесь приблизительно полторы, самое большое две. Визуальные отличия между мирами-измерениями Shattered Dimensions очевидны: мир Amazing – яркий и самый мультяшный, российским поклонникам супергероя он знаком лучше всего (мультсериал «Человек-паук» 1994 года, в разное время транслировавшийся по каналам НТВ и РЕН-ТВ, создан как раз на основе этой серии); мир Ultimate основан на альтернативной марвел-вселенной, в которой Питер Паркер – еще школьник и рассекает в костюме симбионта; Noir переносит действие в прошлое – в 30-е годы, время правления мафиози и томмиганов; Spider-Man 2099 – мир будущего, Спайди здесь облачен в костюм с наноэлементами и парит среди неоновых огней фантастического мегаполиса. Каждый мир обладает уникальным графическим стилем, но все они выглядят как настоящий мультфильм – и это очаровывает: древняя, давно вышедшая из моды технология cel-shading пришлась здесь как нельзя кстати. Но несмотря на внешние отличия, внутри каждого из отрезков игры одно и то же: полеты на паутине, акробатические прыжки, сбор серебряных и золотых эмблем с рисунком в виде паука, бесконечные потасовки с врагами, схватка с боссом в конце и середине уровня. Сражения очень простые, в духе традиционных консольных beat'em up – три клавиши для основных ударов, парочка для вспомогательных, прыжок и уклонение в сторону. За дополнительные очки (начисляются за собранные эмблемы, использование комбинаций разных ударов и быстрое прохождение уровней) можно открыть внушительное количество новых приемов, но большой потребности в них не возникает: игра без труда проходится и с парой базовых ударов. А они у четырех инкарнаций паука, хотя и отличаются внешне, по сути своей – одни и те же.

Игра абсолютно линейна – от свободы перемещений, известной по прошлым играм про паука, не осталось и следа.

В игре три акта по четыре уровня каждый – в общей сложности прохождение займет около 8-10 часов.

SPIDER-MAN 2099 – МИР БУДУЩЕГО, СПАЙДИ ЗДЕСЬ ОБЛАЧЕН В КОСТЮМ С НАНОЭЛЕМЕНТАМИ И ПАРИТ СРЕДИ НЕОНОВЫХ ОГНЕЙ ФАНТАСТИЧЕСКОГО МЕГАПОЛИСА.

Фирменные враги паука и его неповторимый юмор – этого в Shattered Dimensions с избытком!

Из общего ряда выбиваются уровни в стиле «нуар» – приглушенная цветовая гамма, замкнутые пространства, быстрая смерть от огнестрельного оружия в руках врага и необходимость действовать осторожно, атакуя исподтишка и скрываясь в тени, – Beenox старательно цитирует прошлогоднюю Batman: Arkham Asylum. Старательно, но все-таки неточно: в прекрасного «Бэтмена» играть было увлекательно до беспамятства, нуар-эпизоды Shattered Dimensions надоедают уже спустя полчаса. Причина все та же: слишком уж легко, игра совсем не бросает вызова. Подкрался к противнику, нажал специальную клавишу – он в нокауте. Если паука кто-то успел заметить, гремит тревога: надо просто прыгнуть в тень, пересидеть там несколько секунд и можно выползать обратно, продолжать выбивать бандитов по одному. Стелс-эпизоды, конечно, разбавляют общее однообразие Shattered Dimensions, но в одиночку на звание «игры в игре» претендовать не могут. И все-таки говорить о том, что проект состоит пусть не из четырех, но хотя бы из двух экшнов в одном, позволяют еще и отдельные эпизоды из мира паука будущего (здесь Спайди, как упоминалось выше, умеет летать и преследует злодеев, лавируя в потоке футуристического трафика), и схватки с боссами – как раз они иногда бывают по-настоящему увлекательными. В остальном же Shattered Dimensions утомительно однообразна – и это ее главный недостаток. Обладая оригинальным графическим стилем и сразу четырьмя различными сеттингами, она начисто лишена оригинальности во всем остальном и поэтому надоедает непозволительно быстро. Многое бы мы потеряли, не выпусти издатель эту игру на PC? Пожалуй, нет. Разве что поклонники паучка немного расстроились бы – но и они смогли бы с легкостью пережить эту потерю.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Канадская студия Beenox из города Квебек в провинции Квебек основана в 2000 году, но за прошедшее десятилетие большой известности в игровой индустрии не завоевала. Ее специализация – создание PC-портов известных консольных игр (среди них представители серий Tony Hawk's Pro Skater, X-Men и Spider-Man). Shattered Dimensions – первый серьезный проект компании, создаваемый собственными силами сразу и для консолей, и для персональных компьютеров. Во многом именно от успеха этой игры зависит будущее Beenox – будет ли издатель доверять ей создание оригинальных проектов, или студия так и продолжит заниматься скучным портированием.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

При портировании игры с консолей управление было максимально адаптировано к PC – так, все основные удары вынесены на мышь, а вспомогательные приходятся на клавиатуру. Но играть с геймпада, разумеется, гораздо удобнее – такой чистокровный консольный жанр, как beat 'em up, предполагает наличие соответствующего манипулятора.

Жизненная энергия восстанавливается автоматически и довольно быстро.

ПОХОЖЕ НА: Syberia, Gabriel Knight, The Longest Journey
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Сергей Думаков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Количество мелких, но крайне важных деталей – потрясает. И так почти на каждом игровом экране.

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Gray Matter
- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** dtp entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Wizarbox
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 6800 или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.graymatter-game.com

GRAY MATTER: ПРИЗРАКИ ПОДСОЗНАНИЯ

НОВЫЙ КВЕСТ ДЖЕЙН ДЖЕНСЕН

«Реальность субъективна, – говорил он. – Это главное, что я понял, изучая нейробиологию. Один мой пациент страдал от опухоли в мозгу… так вот, он считал, что под личиной его жены скрывается инопланетянин. Понимаете? Для всех вокруг это была обычная домохозяйка, но для него… в его мире она была монстром». Человек, который слушал все это, сидел в кресле и рассеянно кивал. О его посетителе ходили разные слухи – но на то они и слухи, чтобы образованные и воспитанные люди не обращали на них внимания. Мало ли что люди говорят. Но сейчас доктор Стайлс стоит в его комнате, повернувшись к окну так, чтобы никому не была видна маска, наполовину скрывающая его лицо, и с ледяным спокойствием рассказывает о вещах, от которых волосы встают дыбом. «Многие ученые убеждены, – говорит Стайлс, – что трехмерное пространство, как, собственно, и время – всего лишь наш несовершенный способ общения с невероятно сложным миром. Интерфейс. И я уверен, что наше сознание способно на большее, чем три примитивных координаты». Восприятие субъективно, повторяет он; с его помощью мы формируем реальность, в которой существуем. А затем доктор Стайлс говорит, что выбрал такую реальность, в которой его мертвая жена до сих пор жива.

РУЧНАЯ РАБОТА

Если к новому произведению Джейн Дженсен и можно предъявлять какие-либо претензии, то исключительно по старой памяти. Крупных планов, например, могло быть больше. И музыкальных композиций – тоже. И такой анимацией, какой щеголяют герои Gray Matter – квеста с почти десятилетней историей, – сегодня можно напугать даже любителя браузерных онлайн-поделок. Впрочем, все эти придирки – они по большей части к труженикам кода из студии WizarBox, а не к собственно Джейн. Именно их мы должны благодарить и за криво проставленные вей-пойнты, благодаря которым герои могут минутами блуждать вокруг столба, пытаясь проложить маршрут к предмету, лежащему за ним, и за не совсем логичные решения в интерфейсе (почему предмет из инвентаря мы берем правым мышекликом, а применяем его – левым? Почему действие нельзя повесить на одну кнопку?). С сердцем же игры, ее духом – то есть тем, за что держит ответ одна из самых гениальных женщин в индустрии, – все

в порядке. Семь лет ожидания не прошли даром: Дженсен, как обычно, сделала одну из лучших игр в мире.
Даром что имя Джейн большинству современных геймеров не скажет ровным счетом ничего. С момента выхода ее последней крупной работы, третьей части Gabriel Knight – самого, наверное, проникновенного квест-сериала всех времен – у мониторов успело подрасти целое поколение, для которых само понятие пиксель-хантинга выглядит полной чушью... что уж говорить о каком-то фанатском движении. Те полторы дюжины человек, которые все это время помнили о существовании храброй девушки из Пенсильвании, не в счет: дело в смерти квеста как жанра. Зачем часами водить мышкой по экрану, пытаясь выудить коробку из-под нарисованной кровати, когда в течение получаса с помощью новой видеокарты и компании Electronic Arts можно несколько раз спасти мир от очередных oh-those-russians? Удивительно не то, что Gray Matter долгие месяцы добиралась до релиза окольными путями, – удивительно, что таки добралась. Видимо, в Пенсильвании действительно какой-то особый климат – а может, с девяносто девятого года что-то изменилось, и теперь нарисованные вручную истории вновь в цене.

МИРЫ ВНУТРИ МИРОВ

A Gray Matter – именно что история. Дело в том, что Дженсен всю свою жизнь делает книги... просто выходит так, что иногда эти книги рождаются компьютерными играми (когда в мире адвенчур грянул кризис, книги Джейн вновь стали книгами, и одна из них в две тысячи третьем едва не получила престижную премию имени Филипа Дика). Вот и с уличной фокусницей Сэм вышла такая же история. То есть первое, о чем нужно знать перед покупкой Gray Matter: она бездонна. Не по меркам квеста – по меркам любой другой игры. Здесь в каждой главе, на которую условно разбито повествование, минимум по пять сюжетных линий, которые развиваются параллельно. Не линейно, не последовательно – друг за другом – а именно что параллельно, в нескольких локациях сразу. Если надоело искать подопытных студентов для безумного доктора – всегда можно плюнуть на все и пойти разгадывать загадку, которая, возможно, поможет вступить в секретный клуб фокусников. Если надоело и это – что ж, почему бы не решить личные проблемы неуравновешенных юношей и девушек, с которыми (вроде бы случайно) нас сталкивает вечный Оксфорд. В контекстном меню есть даже специальный раздел, который демонстрирует продвижение главной героини по той или иной ветке сюжета: без этой, кстати, полезной штуки в хитросплетениях местных интриг запутаться было бы проще простого. Особенно учитывая тот факт, что к третьей главе перо Дженсен набирает такие обороты, что остается только потрясенно качать головой: каждый второй персонаж оказывается не тем, за кого себя выдает; раскрытая тайна хранит в себе еще одну, куда как более жуткую; мертвые люди настойчиво пытаются пробиться в мир живых. При-

Эволюция рисованных задников достигла в Gray Matter апогея: лучше даже и не пытаться переплюнуть местные пасторали, все равно ничего не выйдет.

Доктор Стайлс. Маска в стиле «Призрака оперы», голос как у безумного профессора Фарнсуорта, внешность киногероя – плюс мертвая жена, которая иногда гладит его по волосам, когда тот принимает душ.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	10
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	10

Изумительные персонажи, воздушные пейзажи, образцовое звуковое сопровождение, идеальный квест.

Никудышная анимация, излишняя требовательность к игроку, до обидного короткая продолжительность.

АДВЕНЧУРЫ ЛУЧШЕ GRAY MATTER ЗА ПОСЛЕДНИЕ ЛЕТ ПЯТЬ НЕ ВЫХОДИЛО – И В БЛИЖАЙШИЕ ПЯТЬ ЛЕТ, ПОХОЖЕ, НЕ ВЫЙДЕТ.

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

Некоторые локации имеют несколько исполнений: дневное, ночное, вечернее. Как раз тот случай, когда на старое место хочется вернуться еще пару раз.

УДИВИТЕЛЬНО НЕ ТО, ЧТО GRAY MATTER ДОЛГИЕ МЕСЯЦЫ ДОБИРАЛАСЬ ДО РЕЛИЗА ОКОЛЬНЫМИ ПУТЯМИ, – УДИВИТЕЛЬНО, ЧТО ТАКИ ДОБРАЛАСЬ.

чем отчетливо видно, как Дженсен соскучилась по слушателю: она упивается каждым диалогом, каждой репликой, и в выражениях не стесняется. Так, одну из девушек главная героиня убеждает принять участие в эксперименте шантажом – угрожая лишить девственности ее тайную любовь: «Ведь девственность, ты понимаешь, штука такая... преходящая». По достоверности, реализму, глубине психологической резкости Джейн по-прежнему нет равных.

ПЛОТЬ И КРОВЬ

Обманом устроиться на работу, собрать группу испытуемых, выяснить причины необъяснимых событий, вызванных экспериментом: основные задачи игра ставит сразу. Процесс же их выполнения (уже названный хардкорными фанатами Дженсен излишне мягким) легко может свести поклонников «Сибири» и «Черного зеркала» с ума. Сказать, что он слишком сложен, – обидеть разработчика. Сказать, что он слишком неочевиден, – упрекнуть собственный мозг в заскорузлости. Он просто другой. Рвущий привычные квестовые шаблоны, заставляющий игрока включать голову в полную силу и не выключать ее ни на секунду – вот какой. Как и любая другая адвенчура, Gray Matter дает слово, что решение очередной задачки лежит у вас под носом... и тихо смеется, когда вы опять ни черта не можете понять. И это тоже по той же самой причине: Дженсен делает не игры, она делает книги. Это в игре герой может положить за пазуху только что собранные на конвейере деревянные ноги. А в книге герой действует так, как ему подсказывают совесть и характер. Зачастую именно такой вариант поведения сложно предугадать, но на самом деле, зная психологию персонажей, образ их жизни и мышления, сообразить, что к чему, не так уж и тяжело. Да, с некоторыми важными людьми

Инвентарь Саманты только выглядит перегруженным: на самом деле, никакой путаницы со всеми этими карточками, заметками и ножами за всю игру так и не возникнет.

Одним нажатием кнопки хардкорный квест превращается в детское развлечение. С другой стороны, даже зная о местонахождении всех активных точек, решить очередную задачку не так-то просто: в Gray Matter редко задача и решение находятся рядом.

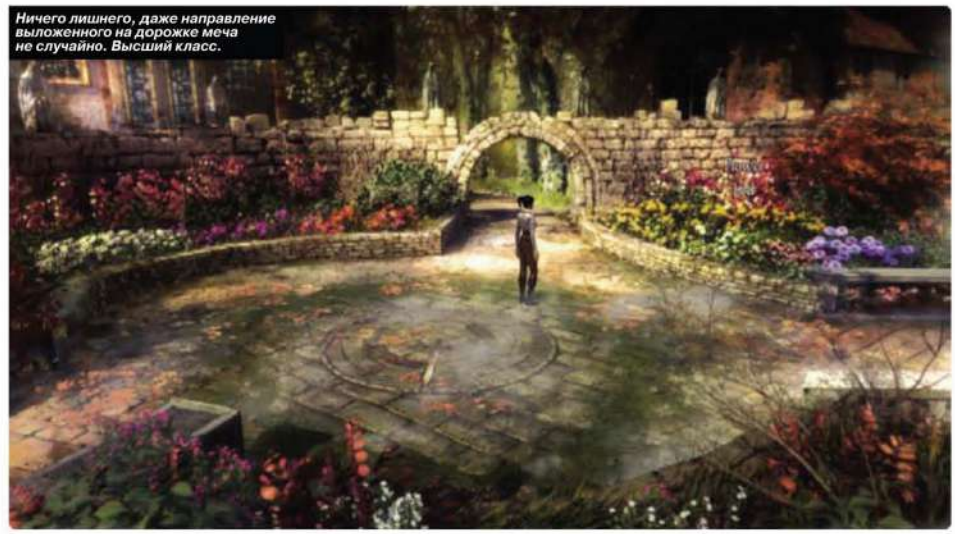
придется разговаривать по нескольку раз в рамках одной игровой сцены. Да, некоторые предметы придется осматривать дважды и даже трижды (нужно же как-то оправдать страшное по меркам жанра послабление – если нажать пробел, игра любезно подсветит все активные точки на текущем экране). Но, друзья, забудьте на мгновение о том, что это – набор кода. Представьте себя на месте неловко вышагивающих по рисованным задникам моделей живых людей – а они живые, неужели вы не чувствуете этого по голосу? – дайте им шанс вести себя так, как ведут себя обычные люди: иногда глупо, иногда импульсивно, иногда, да, не совсем

ПРОЦЕСС РЕШЕНИЯ ГОЛОВОЛОМОК (УЖЕ НАЗВАННЫЙ ФАНАТАМИ ДЖЕНСЕН ИЗЛИШНЕ МЯГКИМ) ЛЕГКО МОЖЕТ СВЕСТИ ПОКЛОННИКОВ «СИБИРИ» И «ЧЕРНОГО ЗЕРКАЛА» С УМА.

так, как следовало бы. И так кажущаяся сложность испарится, она превратится в потрясающую воображение многоплановость. Несмотря на то, что вместо столь любимых многими трехмерных роликов между эпизодами Gray Matter показывает игроку чуть ли не примитивный комикс, такой выпуклой, такой живой адвенчуры не было со времен... ну да, со времен Gabriel Knight. Оксфорд, университетские интриги, цитаты из Гомера и Шекспира, постеры из «Секретных материалов» на стене студенческой комнаты, красные трусики, намеренно брошенные хозяйкой на самом видном месте в другой студенческой комнате, – а еще иллюзионист по прозвищу Мефистофель, именной магазинчик Льюиса Кэролла и герметичный бак в секретной лаборатории, в котором сбываются мечты, какими бы мрачными и темными они ни были – никакая книга не справилась бы со всем этим лучше.

ДРУГИЕ ТРЮКИ

Впрочем, помимо всех этих тонких материй есть и вполне конкретные решения, которые поднимают Gray Matter на недосягаемую для конкурентов высоту. Во-первых, это удивительно свежая система продвижения по сюжету. В игре нет загадок или головоломок, которые наглухо преграждали бы главному герою дальнейший путь. Вместо этого – прогресс-бар текущего задания с определенным количеством очков. Набрали нужную сумму очков – завершили сюжетную ветку. Причем очки начисляются не только за решение ребусов, но и за обычные действия: спустились в лабораторию, осмотрели гаргулью под



Ничего лишнего, даже направление выложенного на дорожке меча не случайно. Высший класс.

потолком, залезли в платяной шкаф; таким изящным образом игра подсказывает, где и что именно нужно сделать, чтобы двигаться дальше. Во-вторых, система быстрого перемещения между уровнями, которую с этого момента нужно законодательным образом внедрять в каждый новый квест. Отныне для того, чтобы переместиться со второго этажа таинственного особняка на гаревую дорожку спортивного стадиона или к воротам величественного собора, не нужно, проклиная все на свете, шлепать через десятки экранов. Открыли карту, выбрали нужное место – и вперед; более того, если в разговоре с собеседником всплывает новая географическая единица – она тут же будет отмечена на карте, а специальная всплывающая пиктограмма сообщит об этом веселым подмигиванием. Причем если в конкретной локации мы выполнили все, что необходимо для завершения текущей главы, цвет ее названия на карте побледнеет. Удобно? Черт возьми, да как можно было вообще играть в квесты без такой элементарной вещи!
В-третьих – фокусы (есть еще во-вторых-с-половиной – это когда мы твердо убеждаемся в том, что доктор Стайлс является новым воплощением доктора Джекила, а в следующей главе играем именно за него, и это один из самых трогательных моментов во всей игре). Дело в том, что фокусы – единственное, чем Саманта Эверетт может заработать себе на хлеб, и потому неудивительно, что именно с помощью фокусов она пытается решить любую более или менее сложную проблему. В рюкзаке у девушки лежит сборник основных магических приемов с подробным руководством по их применению. Разумеется, каждый фокус необходимо адаптировать к конкретному случаю. Выглядит это следующим образом: Саманта понимает, что все методы давления на очередного персонажа результата не принесли, достает из кармана книжку, прикидывает, какой фокус может пригодиться в данной ситуации, собирает необходимые для представления предметы... а потом ловко водит легковерного собеседника за нос. Технически иллюзион реализован в виде диалогового окна. В его правой части – фигура Сэм со свободными слотами (руки и рукава) и пиктограммами управления, в левой – строчки, описывающие производимые действия. Если порядок действий выбран верно (взять предмет в правую руку, отвлечь зрителя, переложить предмет в левый рукав) – фокус проходит успешно и искомое оказывается в руках у героини. Либо «обрабатываемый» персонаж выполняет то, что от него хочет Саманта: как в случае с запертой комнатой, рулоном туалетной бумаги и генератором криков о помощи. Почти все необходимое для таких трюков, кстати, продается в магазинчике «Черный посох» на Корнмаркет Стрит – включая имитацию отрезанного пальца и искусственную кровь.

Одно из самых посещаемых мест в игре. Хозяин магазинчика, между прочим, на полном серьезе мнит себя Гарри Гудини.

МЫ ВСЕ ХОТИМ, ЧТОБЫ ЭТО НЕ КОНЧАЛОСЬ

И все же, пожалуй, есть кое-что, в чем можно упрекнуть Джейн: Gray Matter непозволительно коротка. Это для какого-нибудь другого квеста тридцать с лишним часов – продолжительность запредельная, тут же чувствуешь себя почти что обманутым. Так, однако, бывает всякий раз, когда сталкиваешься с чем-то большим и важным: сколь бы долго мы ни блуждали по изумительной красоты акварельным тропинкам, как бы часто ни возвращались на центральную площадь Оксфорда – финал этой истории, финал всех этих историй неизбежен. Казалось бы, старая как мир сказка о смерти, любви и смирении – и все равно, саднит в груди глупая детская обида: лучше бы не знать этой игры вовсе, чем в какой-то момент навсегда проститься, кликнув по слову «выход». С возвращением, миссис Дженсен. Нам вас очень не хватало. ■

НЕКОТОРЫЕ ПРЕДМЕТЫ ПРИДЕТСЯ ОСМАТРИВАТЬ ДВАЖДЫ И ДАЖЕ ТРИЖДЫ (НУЖНО ЖЕ КАК-ТО ОПРАВДАТЬ СТРАШНОЕ ПО МЕРКАМ ЖАНРА ПОСЛАБЛЕНИЕ – ЕСЛИ НАЖАТЬ ПРОБЕЛ, ИГРА ЛЮБЕЗНО ПОДСВЕТИТ ВСЕ АКТИВНЫЕ ТОЧКИ НА ТЕКУЩЕМ ЭКРАНЕ).

ПОХОЖЕ НА: Prince of Persia: Пески времени, Prince of Persia: Забытые пески
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-10 игроков

Автор: Иван Сапров

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ТРОН: ЭВОЛЮЦИЯ

ЗАГАДОЧНАЯ ИСТОРИЯ ОХРАННОЙ ПРОГРАММЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ СЕТИ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Tron: Evolution
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Disney Interactive Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Propaganda Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon 3870
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/tronevolution

Студия Propaganda Games, которая с момента открытия и до недавнего времени понятия не имела, чем ей заниматься в индустрии игр (кошмарную Turok назовем затянувшимся творческим поиском), в конце концов поступила на службу корпорации Disney и начала делать продукты по лицензиям.

Тесное сотрудничество молодой команды с одной из самых известных голливудских компаний продолжалось до прошлой осени, затем финансирование прекратилось. По крайней мере, только так можно объяснить увольнение из Propaganda Games почти 100 сотрудников и закрытие одного из двух проектов этих разработчиков, Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned. Оставшаяся в производстве «Трон: Эволюция», видимо, автоматически стала последним шансом студии на сохранение отношений с Disney. Сложно сказать, какие задачи ставились перед разработчиками новой «Трон». Если любой ценой сделать игру по фильму и выпустить ее за пару недель до поступления картины в прокат – то все хорошо, и Propaganda Games продолжит свое бренное существование. Если сделать хорошую игру – то все плохо, и «корабль идет ко дну». Играть в «Трон: Эволюцию» невозможно, даже будучи ярым поклонником таланта Джеффа Бриджеса, присутствующего здесь на одной из главных ролей.

СУДЬБОНОСНЫЙ ТРОН

«Трон» переносят на экраны мониторов не впервые, в 2003 году компания Monolith Production выпустила шутер Tron 2.0, в котором оцифрованный преемник (не родственник) Кевина Флинна, оказавшись в компьютерном мире, воюет с очеловеченными файлами, вирусами и другими элементами ком-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Превосходный технодизайн уровней и персонажей; отличная музыка.

Банальный сюжет; устаревшая игровая механика; примитивная боевая система, которая включает в себя несколько комбинаций из пары-тройки ударов; неотзывчивое управление.

НА ФОНЕ ШЕДЕВРА ОТ MONOLITH PRODUCTION «ТРОН: ЭВОЛЮЦИЯ» ВЫГЛЯДИТ УЖАСНО; НА ФОНЕ МНОГИХ ДРУГИХ ПОДЕЛОК ПО МОТИВАМ – ВПОЛНЕ СНОСНО. ИГРАТЬ МОЖНО ТОЛЬКО РАДИ КРАСИВЫХ УРОВНЕЙ И ХОРОШЕЙ МУЗЫКИ. ХОТЯ ПРОЩЕ САУНДТРЕК КУПИТЬ.

5.5
посредственно

О РАЗРАБОТЧИКЕ

О Propaganda Games нечего писать: она открылась только в 2005 году, за это время выпустила ужасную Turok. Затем ее работники заперлись у себя в офисе и начали выполнять заказы для Disney. Прошлой осенью команду частично разогнали. Основали компанию бывшие сотрудники EA Canada, авторы консольных NBA Street и Def Jam Vendetta – игр неплохих, но не более.

По словам разработчиком, мир «Трона» меняется на глазах. На самом деле такое происходит настолько редко, что даже упоминать нет смысла.

Уничтожить врагов в секторах – одно из самых оригинальных заданий.

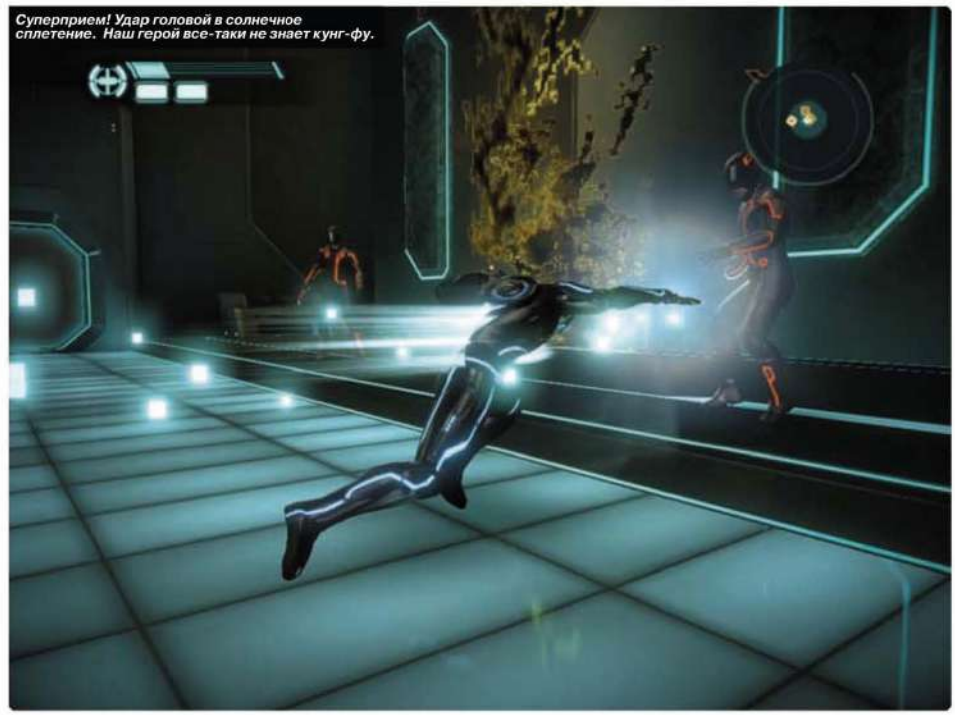
РАЗРАБОТЧИКИ ЯВНО ПОПЫТАЛИСЬ СДЕЛАТЬ КОПИЮ «ПЕСКОВ ВРЕМЕНИ», НО В ТЕХНОДИЗАЙНЕРСКИХ ДЕКОРАЦИЯХ – ЧТОБЫ НИКТО НЕ ЗАМЕТИЛ.

пьютерной системы. С той игрой «Трон: Эволюция» никак не связана: в свое время Monolith сделали совершенно новый проект с нуля, лишь опираясь на оригинальный фильм. А вот свежая работа Propaganda Games без кино нежизнеспособна. Непонятно, например, почему на экране мелькают два Кевина Флинна, один из которых явно добрый, а второй не очень. Непонятно, откуда появилась чрезмерно добрая девушка из «Доктора Хауса» и почему синие люди воюют с рыжими. Непонятно, почему играть приходится даже не за человека, а за программу. Даже о том, что действие происходит в виртуальном пространстве, догадаются разве что избранные. Там, где Monolith услужливо объясняла неочевидные вещи (ты попал в компьютер: это вирус, он опасен; это антивирус, он безопасен; это файл, по нему нужно стрелять), разработчики из Propaganda Games полагаются на фильм, и это, естественно, раздражает, а заодно вызывает ощущение, что тебя хотят раздеть средь бела дня. У Tron 2.0 все в порядке было не только со смыслом, но и с геймплеем. В этом плане «Трон: Эволюция» тоже отстает. Хотя сравнивать их не совсем корректно – жанры разные.

СИСТЕМНЫЙ ПРИНЦ

Разработчики явно попытались сделать копию «Песков времени», но в технодизайнерских декорациях – чтобы никто не заметил. Но мы заметили: «Трон» почти дословно цитирует персидского принца. Вот герой несется по стене, затем отталкивается от нее и перескакивает на параллельную, вот он прыгает со стены на стену, двигаясь, таким образом, в вертикальной плоскости, а вот – лазает по уступам, а в определенный момент цепляется своим световым диском за висящий в воздухе желтый шар-магнит и чудесным образом оказывается на другой стороне локации. Дальше – в таком же духе. Акробатических элементов в «Троне: Эволюции» чересчур много – иногда даже кажется, что больше, чем драк. Но трюки однотипны, на протяжении всей игры приходится делать одно и то же. Усугубляется ситуация вот чем: в «Троне» преступно неотзывчивое управление и дикая камера. Даже при игре с геймпадом в руках есть риск случайно прыгнуть не в ту стороны и в результате отправиться в свободное падение, которое возвратит к контрольной точке. Хуже всего становится, когда нужно пройти полосу препятствий из нескольких испытаний и, например, чередовать беготню по стенам с карабканьем по выступам. Ничего сложного сделать не требуется, но в любой момент можно оступиться. Хорошо, что чекпойнтов на уровнях много, не нужно по пол-уровня каждый раз перепроходить. Стать жертвой несчастного случая удается даже в драках. Почти все бои проходят на каких-то крышах или

Враги, как правило, появляются из ниоткуда. Прилетают на космических кораблях, например.


Суперприем! Удар головой в солнечное сплетение. Наш герой все-таки не знает кунг-фу.

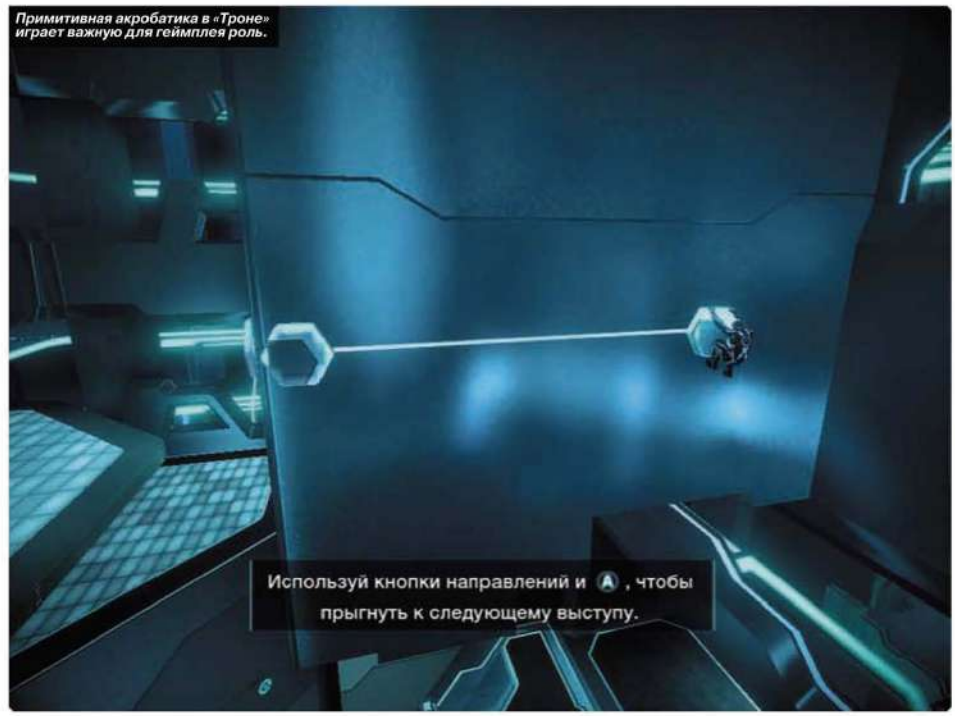
платформах. Нанося удары противнику, персонаж скачет по площадке как ненормальный – такими темпами свалиться в непонятную пропасть очень легко.

Я ЗНАЮ КУНГ-ФУ

Та часть игры, которая копирует «Принца Персии», на самом деле самая интересная. Во всяком случае, лучше рукопашных схваток. Непонятно, где герой обучался единоборствам, но он практически ничего не умеет. В его арсенале несколько комбинаций из трех ударов и пара специальных атак. Еще он в драках активно швыряет свой неоновый диск. На этом познания Программы о боевых искусствах заканчиваются. Хотя большего и не требуется. Почти все драки можно выиграть одним-единственным спецприемом. Неважно, сколько вокруг противников и как хорошо они защищены, нажали кнопку – и покатившаяся от героя в разные стороны энергетическая волна собьет с ног всех противников. Враги поднялись? Повторили процедуру. И так до тотального уничтожения. Механика сложнее была даже в восьмибитных beat'em up вроде Double Dragon, там без комбо не обойтись. Конечно, на использования спецприемов расходуется специальная энергия, но пополнить ее можно прямо на поле боя, где расставлены специальные энергетические контейнеры. В конечном счете драка выглядит так: до последнего наносятся спецудары, а когда ресурсы кончаются, начинается сбор энергии, после чего круг замыкается.

Еще здесь полно никому не нужной мишуры: дурацкий мультиплеер, ролевая система с навыками и прокачкой оружия, погони на мотоциклах, которые намного хуже, чем в Tron 2.0, езда на танке. Из-за всего этого кажется, что в Propaganda Games сами не знали, чего хотели в финале, и для подстраховки на одной механике решили не останавливаться. Жаль, что с «Троном» все так грустно. Оригинальный фильм-то хороший.

Из неоспоримых достоинств – визуальный дизайн, придуманный художниками Disney (мы ведь знаем, где работают профессионалы), и музыка, которую можно слушать и слушать. В остальном «Трон: Эволюция» – очередная попытка проворных капиталистов залезть в потребительский кошелек. ■



Примитивная акробатика в «Троне» играет важную для геймплея роль.

ПРОГРАММА «ТРОН»

Кевин Флинн, сотрудник компании, разрабатывающей компьютерные игры, из-за завистливых коллег теряет свою должность и тут же решается отомстить обидчикам. Он начинает искать компромат в их компьютерах. Диверсия заканчивается странно: Флинн непонятно как оказывается оцифрованным и попадает внутрь компьютерной сети. Выясняется, что в компьютере кипит своя жизнь, а управляет ей зловещий диктатор-программа. Фантастический фильм «Трон» вышел в 1982 году. Это второй фильм в карьере режиссера Стивена Лисбергера и, по мнению критиков, самый лучший. «Трон» стал своеобразной технологической революцией. Почти наполовину фильм состоял из компьютерных спецэффектов. За графикой же прятался сюжет борьбы человека с тиранией, на фоне чего разыгрывалась романтическая история любви мужчины к очеловеченному компьютерному файлу. Сегодня никакой культурной ценности «Трон» не представляет, однако без него современная научная фантастика была бы совершенно другой.

ПОКОЛЕНИЕ СИНИХ

Несмотря на свою скромную популярность, «Трон» – это не только фильмы и игры, но еще и комиксы, и даже тематические аттракционы в разных парках развлечений. Комиксов всего было три, все – малосерийные, один из них закрылся моментально, а другой делает компания Marvel. Кроме того, Disney даже анонсировала телевизионный сериал, который запланирован на осень 2011 года. В общем, силы во франшизу вкладываются титанические.

Некоторые враги закрываются щитами, и обычным ударом их не победить. Помогает спецприем.

Танки! В «Троне»! Мотоциклов мало.

РЕСТЛИНГ НА 2X2

СМОТРИТЕ С 5 ФЕВРАЛЯ

00:00

РЕКЛАМА

ПОХОЖЕ НА: Pure, MX vs. ATV Reflex
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 1-12 игроков

Автор:
Дмитрий Рубанов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Deep Silver
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 7900 GS или Radeon HD 2900 XT
- **ИНТЕРНЕТ:** www.naildgame.com

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	7.0

+ Невероятная динамика – экшн льет через край; достоверное ощущение безумия происходящего; неплохая подборка металической музыки; достойная графика.

– Скучные антуражи – никакой фантазии; слабая планировка трасс и слишком часто повторяющиеся элементы дизайна; однообразные состязания; типичные для Techland глюки.

ИДЕАЛЬНОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ, ЕСЛИ ПОД РУКОЙ НЕТ ВЕДРА «РЭД БУЛЛА», БУТЫЛКИ САМОГОНА И ФОРСИРУЕМОГО АВТОМЕХАНИКОМ ВОВАНОМ ТРАКТОРА «БЕЛОРУСЬ».

7.0
хорошо

NAIL'D

ВЕТЕР В ХАРЮ

Фееричная польская гонка nail'd относится к такому типу игр, за которыми категорически противопоказано проводить больше часа в день. Играть при этом желательно на мощном компьютере с монитором дюймов так на 27, развалившись в любимом кресле. Если соблюсти хотя бы два из этих трех условий, то nail'd покажется лучше Жанны Фриске. Если не соблюсти ни одного – в голову тут же начинают лезть дурацкие вопросы о «примитивном игровом процессе» и, простите, «ценности для жанра».

Наклонить байк в воздухе на пару десятков градусов вверх-вниз или прокатиться на задних колесах – по сути, единственные трюки в игре.

Как и Pure, последняя игра от компании Techland развивает тему безумных гонок по пересеченной местности. В Pure для заездов с препятствиями выделялись квадроциклы (ATV, или All Terrain Vehicle). В nail'd для этих же целей предназначены еще и двухколесные мотокроссовые байки (MX). По идее, при таком раскладе nail'd должна быть минимум в полтора раза круче Pure. Польская игра, действительно, в чем-то лучше. В чем-то значительно хуже. А вообще nail'd просто другая.

ЧЕГО БЫ ПРИКОЛХОЗИТЬ?

Гараж для каждого мужчины – это одновременно рабочее место, зона отдыха, столовая, храм и собственное маленькое государство. Святое место, иначе говоря. В nail'd гараж с должными почестями вынесен в отдельный пункт меню. Здесь можно посмотреть

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Компания Techland основана в 1991 году в польском городе Вроцлав (на русском языке название городка почему-то звучит как-то неприлично). В прошлом веке фирма занималась дистрибуцией софта, и только с 2000 года начала разрабатывать собственные игры. Первыми проектами стали именно гонки – Crime Cities, Speedway Championships, Pet Racer, Xpand Rally и GTI Racing. Тот же Xpand Rally – один из лучших раллийных симуляторов своего времени. В список работ Techland в 2003 году непонятным образом затесался дурацкий шутер Chrome. С тех пор компания периодически выпускает стрелялки. Если вспомнить сериал Call of Juarez, то остается признать, что временами даже неплохие.

В подобные моменты полностью отключается правое полушарие мозга. Понять, где небо, а где земля, удается только после приземления на голову.

На мотоцикле ездить скучно. Такие виды на старте – единственный стимул выбирать два колеса вместо четырех.

В КАКОЙ-ТО МОМЕНТ КРЫШУ СНОСИТ ОКОНЧАТЕЛЬНО И КАЖЕТСЯ, ЧТО ИЗ МОНИТОРА В ЛИЦО ДУЕТ СИЛЬНЫЙ ПОРЫВИСТЫЙ ВЕТЕР.

статистику, достижения, побаловаться с внешним видом гонщика и, главное, повозиться с железяками.

Редактор внешности водителя, увы, скромный, как бюджет Эстонии. Доступные опции можно пересчитать по пальцам одной руки: пол, несколько костюмов и вариантов расцветки. Выбор между мужчиной и женщиной очевиден. Сильная половина человечества представлена кривым дуболомом, зыркающим из-под шлема хитрыми узкими глазенками. Слабая – шикарной блондинкой с завораживающими пропорциями и модельной фигурой под миниатюрными лоскутками одежды.

Настроек байка побольше. Только вот самих байков всего – внимание – ДВА! Безымянный мотоцикл и не менее безымянный квадроцикл. После этих слов, вроде бы, надо заканчивать с обзором и бежать дальше играть в любимый World of Warcraft: Cataclysm, но не все так плохо. И мотоцикл, и квадроцикл легко поддаются тотальной переделке. Например, для квадроцикла имеется пять типов кузова и столько же моторов. А есть же еще сменные колеса, глушители, рессоры и рули. До кучи, все это разрешается раскрашивать во все цвета радуги, обклеивать розочками и черепами. Запчасти и винилы, само собой, доступны не сразу. Чтобы в гараже появился какой-никакой ассортимент, необходимо преодолеть хотя бы половину турниров.

КРЕПЧЕ ЗА ШОФЕРКУ...

Выбираем в меню «Турнир», проходим короткое обучение, после чего наша экстремальная гонщица попадает на соревнования Любительской лиги в пустынях Аризоны. Газуем, моментально разгоняемся до максимальной скорости автомобиля «ВАЗ 2107», вырываемся вперед, сигаем со скалы высотой метров пятьсот и... со свистом в ушах приземляемся в ближайшие кактусовые заросли. Первая. С конца. Что ж, бывает. Сейчас наверстаем! Снова раскочегариваем аппарат и только-только замечаем вдалеке чью-то ретивую задницу, как наша дорогая водительница лихо таранит башкой горную породу. Отстали, безнадежно.

На первых порах на нормальном и высоком уровнях сложности играть в nail'd практически невозможно. Дело не в плохом управлении – оно отличное и удобное даже без геймпада. Не в особо умных соперниках – они не многим мудрее шимпанзе. Отучиться прилетать в кусты и отвесные скалы можно лишь одним способом – по-

АЛЬТЕРНАТИВА

Тема безумных гонок на мототехнике сквозь грязь, отвесные скалы и прочие элементы ландшафта последнее время удивительно популярна. Если вам понравилась (или, наоборот, не понравилась) nail'd, то есть смысл присмотреться к конкурентам.

PURE

Диснеевская Pure стала той самой знаковой игрой, после которой многие разработчики отказались от идеи создать собственную Need for Speed: Shift и стали посматривать в сторону простых бесшабашных гонок по бездорожью. Желательно, на чем-то оригинальном, скажем, на квадроциклах. Заезды в Pure точно такие же, как в nail'd. Только динамики поменьше. Зато в игре есть трюки. Пока байк находится в свободном падении, гонщик разве что не закидывает ноги за голову и не завязывается в морской узел.

MX VS. ATV REFLEX

Порт приставочной игры годовалой давности, недавно очень тихо вышедший на PC то ли по случаю новогодних праздников, то ли потому, что в THQ просто что-то перепутали. В прошлом сериал MX vs. ATV уже бывал на компьютерах. MX vs. ATV: Unleashed 2006 года оказалась посредственной, так что до Pure моды на квадроциклы так и не случилось. Reflex не далеко ушел. Тем, кто без ума от nail'd и Pure, игра может не понравиться из-за иногда даже чрезмерной реалистичности и совсем слабого ощущения скорости.

FUEL

Под маркой Fuel должны были выйти сразу две игры. Первая разрабатывалась студией DreamCatcher и приказала долго жить много лет назад. Fuel от DreamCatcher очень напоминала Pure со смешными машинками и аквабайками. Вторую игру в 2009 году выпустила Asobo Studio. В современной Fuel нет обширного тюнинга и разнообразия трюков. Окружение срисовано с «Безумного Макса». Из несомненных плюсов – огромный открытый мир, множество развилок на трассах и забавные мотоциклы с люльками.

Туман – мерзкое явление. Плохая видимость резко повышает шансы насадить транспортное средство и самого пилота на вековую секвойю.

Прямые и ровные участки трасс – большая редкость в nail'd.

Горящие палки и кольца расставлены на опасных поворотах и в прочих трудно досягаемых местах. Проезд или пролет через такие штуки заполняет шкалу нитро-ускорения.

СИМФОНИЯ ДЛЯ МОТОРА И ПОКРЫШЕК

Для восточноевропейского проекта в nail'd удивительно крепкий саундтрек. Местный рок и метал не стыдно слушать в отрыве от игры. Среди композиций можно обнаружить Through Walls Of Flame с вокалом Джейми Джаста (группа Hatebreed) и Decimator от Уэйн Статик (Static-X). Главные звезды – коллектив Slipknot, неоднократно номинированный на «Грэмми». Кстати, вся музыка практически в открытом виде (в формате Ogg) лежит в папке с игрой.

няв, что nail'd – это не Hot Pursuit, не Burnout и даже не Pure. Здесь совершенно не работает принцип «подумал – сделал». Здесь работает принцип «сделал – ну, и черт с этими размышлениями об управляемом заносе и сцеплении с дорогой».

Главное в nail'd – ощущение скорости и драйва. Погружению способствует последняя версия движка Chrome – шустрая и эффектная. Такого не было и нет ни в одной подобной современной PC-игре. Надо лишь жать на газ и чисто рефлекторно уворачиваться от деревьев, камней и других естественных и не очень препятствий. Байки подпрыгивают на сотни метров, грязь из-под колес летит прямо в экран. В какой-то момент крышу сносит окончательно, и кажется, что из монитора в лицо дует сильный порывистый ветер. Еще бы, ведь в игре не нужна клавиша торможения. То есть совсем. Тормозить если и приходится, то исключительно телом гонщицы или гонщика. Управление максимально упрощено. До того, что гоняться на мотоциклах абсолютно не интересно. Ощущение, как будто едешь по рельсам. Квадроциклом рулить гораздо приятнее. Постоянно используются всего четыре клавиши – газ, вправо, влево и нитро-ускорение. Реже – две кнопки, отвечающие за контроль центра тяжести. Полезная штука при затяжных прыжках. Прыгать в nail'd приходится часто и упорно. Едва ли не треть игрового времени протекает именно в воздухе. Красивые затяжные полеты и проезд через специальные маркеры заполняют шкалу нитро. Почуяв закись азота, байк буквально звереет на глазах.

НЕДЕЛЮ СПУСТЯ

Около семи дней понадобится, чтобы пройти nail'd, поигрывая по часу в день. Больше нельзя. Точнее можно, но удовольствия лошадиные дозы экшна не принесут. И ладно бы состязания были разнообразными. А так есть всего три вида – кольцевые гонки, заезды на время и гонки, где участники соревнуются в количестве дури в голове. То есть не только гоняются друг за другом, но и попутно вытворяют опасные прыжки. Трассы, опять же, не отличаются особой оригинальностью. Пустыни Аризоны, греческие развалины, ледяные Анды, густые леса – типично и предсказуемо. Вдобавок, карты плохо тестировали. Много участков, где байк проваливается или застревает в ландшафте. Попадаются места, где допрыгнуть до соседнего склона физически нереально без нитро.

После прохождения «Турнира» можно убить время в свободных гонках или создать свой собственный чемпионат. Мультиплеерные карты выдраны из сингла и вмещают до 12 игроков. На выбор три типа знакомых соревнований и нехитрые настройки. «Нехитрая» – наиболее удачное слово, которым можно охарактеризовать nail'd. К игре ни в коем случае нельзя относиться слишком серьезно, и в ней бессмысленно искать глубину. ■

PC-ВЕРСИЯ

Компьютерная версия nail'd – основная, поэтому говорить о качестве портирования не совсем корректно. PC всегда была родной платформой для Techland, так что порты достались приставкам Xbox 360 и PlayStation 3. На компьютерах игра вышла на 100 процентов в том виде, в каком ее задумывали разработчики. Отсюда адекватное управление и божеские системные требования. Плюс, только на PC движок nail'd демонстрирует картинку в честных HD-разрешениях и работает с текстурами повышенной четкости. В случае с Xbox 360 реальное разрешение не превышает 1280x672, а картинка немного замылена. У PlayStation 3 дела еще хуже: здесь меньше травы, камешков, мелких деталей и еще больше «мыла». Разрешение игры на приставке от Sony – жалкие 1152x640 пикселей. Надо ли говорить, какая платформа правильная?

В игре всего два байка, зато деталей и запчастей для них столько, что хватит забить несколько просторных гаражей.

Горящие палки и кольца расставлены на опасных поворотах и в прочих трудно досягаемых местах. Проезд или пролет через такие штуки заполняет шкалу нитро-ускорения.

WEXLER.HOME 903

Много лет назад мы все заморачивались покупкой комьютера по частям и самостоятельно собирали его, посмеиваясь над производителями готовых сборок (и непременно теми, кто их покупает). Мол, и железо они подбирают не оптимальное, и продают втридорога. Романтика handycraft'a давно ушла, пришел простой расчет. Оказалось, что готовые сборки с установленной системой зачастую обходятся дешевле, чем собирать компьютер самому. Легче пойти в магазин и купить компьютер с классной конфигурацией за хорошую цену. В случае с WEXLER.HOME 903 с 64-битной Windows® 7 на борту ты получаешь практически топовую машину, которая идеально подойдет для игр.

Процессор

В качестве процессора используется мощный двухядерный процессор Intel® Core™ i5-650 с частотой 3,2 ГГц и кэш-памятью 4 Мб. CPU имеет встроенный контроллер памяти и поддерживает технологию Turbo Boost, автоматически разгоняющую его под нагрузкой (например, в последних играх). Более того, такие процессоры поставляются еще и со встроенным контроллером памяти.

Видео

За игровые возможности отвечают две видеокарты GeForce GTX 460, основанные на новейшей вычислительной архитектуре «Fermi». Благодаря высокой производительности в режиме DirectX 11 тесселяции процессор GTX 460 обеспечивает идеально четкую графику без ущерба для скорости, а поддержка технологий NVIDIA 3D Vision™, PhysX® и CUDA™ позволяет визуализировать все самые потрясающие эффекты, на которые способны компьютерные игры. Просто выставляй настройки графики на максимум.

ОЗУ

Компьютер WEXLER.HOME 903 укомплектован оперативной памятью 4 Гб, работающей в двухканальном режиме. Благодаря этому работа с каждым из двух установленных модулей памяти осуществляется параллельно. Пускай технология и не дает теоретического увеличения пропускной способности в два раза, но, тем не менее, вносит ощутимый результат.

Блок питания

Набор мощного железа не может обойтись без надежного питания. В WEXLER.HOME электропитание осуществляется с помощью надежного блока питания мощностью 750 Вт. Это даже больше, чем нужно, но зато обеспечивает хороший запас надежности.

Софт

На всех компьютерах WEXLER.HOME 903 предустановлена операционная система Windows® 7 Домашняя расширенная. Использование именно 64-битной версии не случайно: благодаря этому удается задействовать все 4 Гб установленной в компьютере памяти. Помимо ОС, дополнительно установлен бесплатный антивирус Microsoft® Security Essentials и Office 2010 Starter (включает в себя ограниченный функционал Word® и Excel®, для активации полнофункциональной версии необходимо приобрести ключ продукта).

РЕКЛАМА

Мы рекомендуем подлинную ОС Windows® 7.

wexler.

ЗАО «БТК» — официальный дистрибутор техники WEXLER в России
Единая служба поддержки Wexler:
+7 (800) 200-9660
www.wexler.ru

© Владельцем товарного знака Microsoft® и логотипа Windows® 7, зарегистрированных на территории США и/или других стран, и владельцем авторских прав на его дизайн является корпорация Microsoft®.

ПОХОЖЕ НА: Mega Man X, Ghosts 'n Goblins, N+
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Егор Антоненков

SUPER MEAT BOY

ВСЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ МЯСНЫХ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Team Meat
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 5xxx или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.super-meatboy.com

Два года назад бородач Эдмунд Макмиллен создал флэш-платформер Meat Boy и залил его на маргинальный портал Newgrounds, богатый мультфильмами про тайную жизнь героев Nintendo (достаточно двух минут, чтобы волосы встали дыбом, а детство затрещало по швам). Meat Boy был под стать порталу: главный герой – кусок сырого мяса, первая же сцена – пародия на классическую аркаду Ghosts 'n Goblins, на протяжении всей игры – кровь, кровь и еще немного крови.

Meat Boy моментально полюбили, теперь это один из символов Newgrounds, а Эдмунд решил сделать из маленькой флэшки большую игру – несложная задача, учитывая опыт работы над Gish, Braid и десятком других проектов. Так образовалась Team Meat, а в названии игры появилась приставка Super.

HUMOUR NOIR

Безумие начинается сразу же, с вступительной заставки и титульного экрана, орущего: «SUUUUUPER MEAT BOY!!!». Вся драма разворачивается вокруг трех персонажей квадратной комплектации: нашего героя – Meat Boy, его розоватой подруги в пластырях – Bandage Girl и злодея Dr. Fetus – эмбриона в деловом костюме (он психопат, и это очень хорошо). Треугольник разрешается классическим марио-способом: Фетус похищает даму Мит Боя, и тот пускается в погоню. Сюжетная канва – только повод посмеяться, а Super Meat Boy делает это по-черному. У игры нет ничего своего и ничего святого, каждый элемент откуда-то сперт, над каждым элементом надругались, сделали пародию, поставили рядом с себе подобными, и все отлично получилось. Самые лучшие шутки – самые тупые шутки. Фетус пробивает хук подруге Мит Боя – смешно. Тот факт, что эта сцена кадр-в-кадр повторяет вступительную заставку Street Fighter 2, делает ее еще смешнее.

Доставайте свой список аркадной классики. Пародия на Castlevania? Есть. Пародия на Mega Man 2? Есть. Пародия на Super Ghouls 'n Ghosts? Есть. И это только простейшее, то, что считывается сразу (и не забудьте граничащую с гениальностью пародию на Street Fighter Alpha 2). Разработчики играли в сотни ретро-игр, они знают их наизусть и, что важно, очень их любят.

Super Meat Boy сложно рекомендовать молодым игрокам – почти весь юмор здесь требует определенного багажа игрового опыта за спиной. А без смеха это просто очередная аркада.

ИЗБИЕНИЕ МЛАДЕНЦЕВ

К тому же юные геймеры убегут через пять минут. Старые игры стали неисчерпаемым источником не только шуток, но и нервных срывов, нецензурных восклицаний и всего, что умещается в емкое определение «хардкор». Это очень сложная игра. Первый уровень знакомит с базовой механикой прыжка, второй – с прыжками от стен. На третьем начинается ад.

Простая арифметика: если игра говорит, что уровень можно пройти за 30 секунд, смело умножайте эту цифру на 60, по количеству попыток. Не верите? Встретим-

Главное в сражении с этим боссом – перестать смеяться. Хорошо, что до вас не доносятся его звуки.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Team Meat образовалась специально для разработки Super Meat Boy. В команде всего два человека: программист Томми Рефенес (Tommy Refenes) и дизайнер Эдмунд Макмиллен (Edmund McMillen), одна из ярчайших фигур инди-сообщества – не в последнюю очередь благодаря своей бороде. Эдмунд работал над Gish, Braid, Aether, Spewer, Time Fcuk и еще кучей игр – Super Meat Boy оказался в очень надежных руках.

ся через полчаса. Все, кто считали себя, как это пишется, «хардкорными геймерами», убегают вслед за новичками – Super Meat Boy удивительно быстро чистит ряды своих игроков.
По уровням расставлены циркулярные пилы (некоторые из них катаются туда-обратно), пушки, лазеры, чуть после за Мит Боем начинают гоняться монстры. Главный герой абсолютно беззащитен, приходится много бегать и прыгать, а еще больше – ошибаться и начинать заново. Где-то с тридцатой попытки уровень начинаешь проходить с закрытыми глазами, пальцы все помнят.
На игру не получается злиться – ну в самом деле, не плакаться же разработчикам, что они сделали все настолько сложно? Все по-честному, каждая ошибка – ваша ошибка, игра здесь ни при чем. Управление – идеальное: влево-вправо, бег, прыжок. В умелых руках Мит Бой проносится сквозь уровни за мгновения, стоит только понять его физику (герой не спеша разгоняется и так же не спеша тормозит – очень похоже на флэш-хит N+), заточенную под скоростные прохождения. Все вопросы к игре снимаются. Осталось только выяснить, подо что заточены руки игрока.

Warp Zone – меньше пикселей, меньше жизней, больше бонусов.

Вертикальные конвейеры-ускорители – это очень, очень хорошая идея.

ИНДИ-ИГРА С ГЕРОЯМИ ДРУГИХ ИНДИ-ИГР – ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ЛУЧШЕ?

YO DAWG

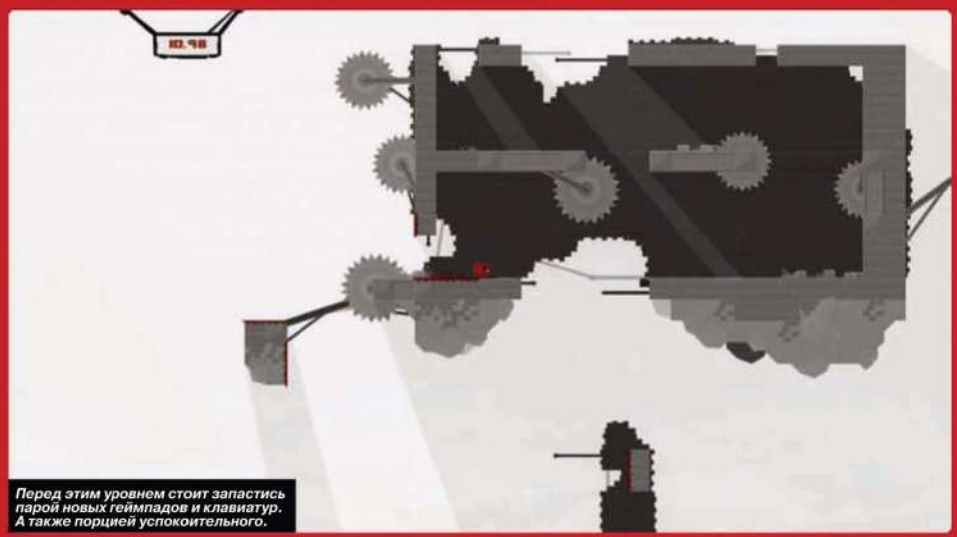
Пройти сюжетную линию Super Meat Boy и решить, что все, с игрой покончено – большая ошибка. Тут, прямо как в GTA, куда интереснее то, что вокруг основания. Для тех, кто любит искать секреты и «пасхалки», открывать дополнительный контент или просто собирать achievements, Super Meat Boy – рай. Если пройти уровень с рекордным временем, откроется его вторая версия (Dark World) – похожая внешне, но гораздо сложнее, с новыми ловушками. Говоря простым языком, и без того немаленькая игра оказывается еще в два раза больше. Вдобавок, на некоторых уровнях есть порталы, warp zones, они ведут к новым этапам. В них Super Meat Boy стилизована то под 8-битные развлечения, то под другие инди-игры. К тому же, появляется счетчик жизней – три попытки на три уровня. За успешное прохождение дополнительных этапов игра открывает новых персонажей.
Например, хедкраба из Half-Life – этот монстр доступен только в PC-версии. Он умеет липнуть к стенам и ходить по потолку, что довольно серьезно переворачивает игровую механику. И таких персонажей много: главный герой Minecraft, Джозеф из Machinarium, капитан Виридиан из VVVVVV, командир Видео из недавней Bit.Trip Beat. Инди-игра с героями других инди-игр – что может быть лучше? Тачка Super Meat Boy отлично прокачана. А в самом начале 2011 года разработчики обещают добавить в PC-версию и редактор уровней.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Игра настойчиво – в первой же заставке – рекомендует взять в руки геймпад. С ним и правда удобнее, но отличных результатов можно добиться и на клавиатурах ноутбучного типа с плоскими клавишами. А вот гигантские агрегаты, вроде Razer BlackWidow или Logitech K350, придется выбросить – с ними очень сложно прыгать от стен и точно приземляться на крохотные платформы.

КАФЕДРА ТЕХНОЛОГИИ МЯСА И МЯСНЫХ ПРОДУКТОВ

Ближе к концу Super Meat Boy начинает фильтровать и самых стойких игроков – уровень сложности пробивает потолок и устремляется куда-то в небо. Испытания постепенно теряют свою привлекательность, знак равенства между «сложно» и «весело» стирается. Начинаешь задумываться: зачем развлекать себя спортивным мазохизмом, когда рядом есть более приветливые игры?
Потом этот чертов уровень наконец-то проходится, и игре все прощаешь – до следующего раза. Такова натура Super Meat Boy. И если кто-то еще не догадался, это лучшее, что случалось с инди-играми на ПК в 2010 году. ■


Перед этим уровнем стоит запастись парой новых геймпадов и клавиатур. А также порцией успокоительного.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

Очень сложно, очень смешно, очень много бонусов и секретов.

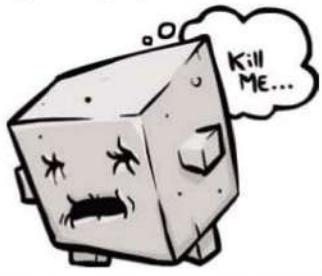
«Очень сложно» – значит «очень-очень-очень-очень-очень сложно».

ЛУЧШАЯ ИНДИ-ИГРА 2010 ГОДА.

8.5
очень хорошо

SUPER MEAT BOY И ВЕГАНЫ

Американские борцы за права животных из организации PETA сделали пародию на Super Meat Boy. В Super Tofu Boy (http://features.peta.org/super-meat-boy-parody) мы выступаем в роли героического куска тофу, а Мит Бой здесь представлен злодеем. Эдмунд оценил юмор активистов и добавил Тофу Боя в свою игру, где тот оказался совершенно беспомощным слабаком из-за дефицита железа в организме. Чтобы мучительно попытаться поддержать веганов, введите «petaphile» на экране выбора персонажа.



ПОХОЖЕ НА: Sam & Max, Tales of Monkey Island, кинотрилогия «Назад в будущее»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Игорь Ерышев

О РАЗРАБОТЧИКЕ

В прошлом номере мы уже рассказывали о Telltale Games, но на случай, если статья про Poker Night at the Inventory прошла мимо ваших глаз, повторим. Это студия, которую в наше время можно считать главным спасателем жанра адвенчуры. Сериал в трех сезонах Sam & Max тому живое подтверждение. Затем Telltale достала со склада брошенных, но не забытых персонажей Гайбраша Трипвуда и успешно продолжила его историю в Tales of Monkey Island (один сезон). А теперь, с помощью Back to the Future: The Game, квестоделы осуществляют мечту детства – дают игрокам возможность создать с десяток временных парадоксов в истории милого городка Хилл-Вэлли.

BACK TO THE FUTURE: THE GAME – EPISODE 1

НАСТОЯЩАЯ МАШИНА ВРЕМЕНИ

ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Telltale Games
РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 6 или соответствующий Radeon
ИНТЕРНЕТ: www.telltalegames.com/bttf

Двадцать пять лет прошло с того дня, как Марти Макфлай спас брак своих родителей, увидел 2015 год, а после угнал поезд на Диком Западе. Наверное, все всплакнули в финале третьего фильма цикла «Назад в будущее», когда появившаяся надпись The End мигом убила надежду на скорый сиквел. А обострившаяся у Майкла Джей Фокса болезнь Паркинсона и вовсе поставила крест на любом варианте продолжения – и эти два факта еще больше расстроили фанатов легендарной научно-фантастической комедии. Кто бы знал, что будущее франшизы не столь печально, каким казалось на первый взгляд. Все-таки, когда за дело берется Telltale Games, можно спать спокойно – они достанут из небытия, выходят и выпустят на свет белый что угодно и когда угодно. С неизменно хорошим результатом.

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ КАЖЕТСЯ, БУДТО ПОПАЛ В МИР, ПРИДУМАННЫЙ РОБЕРТОМ ЗЕМЕКИСОМ И БОБОМ ГЕЙЛОМ ЧЕТВЕРТЬ ВЕКА НАЗАД.

1.21 ГИГАВАТТ

Так уж сложилось, что ни одна игра по мотивам Back to the Future не блистала. Консольные поделки конца 80-х и начала 90-х были либо унылыми платформерами, либо тошнотворными гонками против постоянно утекающего времени. После этих позорных неудач идея поставить киноцикл на игровые рельсы ушла в небытие – мол, невозможно разговорную фантастику перенести на картриджи и диски. А ведь качественный проект начинается с правильно выбранного жанра. Наверняка есть люди, заранее разочаровавшиеся в Back to the Future: The Game. Дескать, «мы хотим экшн-адвенчуру, а не глупый point`n`click». Если так, то задумайтесь – много ли можно сделать боевика или даже простого приключения из фильма, в котором большую часть действия персонажи проводят беседуя друг с другом, а не в беготне и акробатических номерах? Поэтому излюбленный жанр Telltale в данном случае оказался единственно верным решением, если цель – сделать интерактивный вариант приключений Марти Макфлая. И не надо делать такое лицо, добротный квест способен увлечь даже любителя Gears of War и Call of Duty. А с Back to the Future у нас именно такая ситуация.

ДУМАЙ, МАКФЛАЙ!

Поклонники творчества Telltale, включив Back to the Future: The Game, сразу почувствуют себя как дома. Управление персонажем с клавиатуры, множество активных предметов (каждый из которых сопровождается остроумным комментарием), удобный инвентарь, функция подсказок, словом, есть ровно то, что нужно. И даже больше. В отличие от Sam & Max, загадки здесь обходятся без абсурда, а их решения всегда логичны и адекватны. Даже места, где надо поднапрячься больше обычного, проходятся не дольше десяти минут. Это вам не Monkey Island! Плюс ли такая легкость или минус, каждый решает сам для себя. Несмотря на это, продолжительность у первого эпизода (из пяти)

Back to the Future: The Game настраивает на правильный лад с самых первых сцен.

Юмор здесь вполне в стиле оригинальных фильмов.

весьма приличная по меркам Telltale, 3-4 часа. Что же делают герои все это время? Как и в исходных лентах, болтают. Болтают так, что местные диалоги хочется слушать и слушать. А заодно и пересматривать – все благодаря лицевой анимации. В Марти, например, сразу же угадываются черты его киношного прототипа – несмотря на огромные глаза и гипертрофированно большую голову. Замечательно сработали и актеры озвучки: Кристофер Ллойд, вернувшийся к образу Эммета Брауна, бесподобен, а А. Дж. Локашио очень правдоподобно копирует интонации Майкла Дж. Фокса. В итоге буквально с первых кадров начинает казаться, будто действительно попал в мир, придуманный Робертом Земекисом и Бобом Гейлом. Рука сценаристов Telltale, конечно, здорово ощущается (отдельные персонажи будто бы попали в повествование прямиком из Sam & Max), однако влияние Гейла, участвовавшего в написании сценария к Back to the Future: The Game, чувствуется куда сильнее. Все благодаря фансервису. Марти опять кидается фрисби, Док опять начинает уходить в себя и говорить научные тирады, понятные лишь только ему самому, прохожие опять не так интерпретируют половину выражений молодого Макфлая – и это лишь самые очевидные отсылки. Преемственность фильму поначалу может ошеломить и вызвать дичайший восторг. Но самое главное – местные шутки если и бьют мимо цели, то не так уж часто. Не это ли главное в легковесном юмористическом квесте?

Варианты ответов в диалогах почти ни на что не влияют. Зато весело!

Одна из шуток «для своих». Помните ту самую сцену из «Назад в будущее 2»?

СВЯТЫЕ УГОДНИКИ!

Однако не все получилось одинаково хорошо. Первое, что бросается в глаза, – графика. Модели получились неплохими, а вот дома, улицы, предметы – это все смотрится слабовато. Недоумение вызывает анимация, очень уж она бедная, даже по меркам Telltale Games. Смотреть на то, как Марти, Таннен и его подручный бегут в одинаковой манере (а-ля частично парализованный инвалид), попросту неприятно. И это притом, что лицевыми мускулами персонажи двигают очень живо. Наконец, самое главное разочарование – Хилл-Вэлли. Поскольку большая часть действия происходит на главной площади города, в глаза бросается тот факт, что там... пустынно. Машины припаркованы, люди ходят очень редко, а вот протагонист там наматывает круги часами. Хилл-Вэлли мертв. Прочие локации – это сплошь комнаты да небольшие помещения, отсутствие толп народа в них объяснимо и потому простительно, но вот пустота перед зданием суда (на котором висят знаменитые часы)... Это быстро наводит тоску, как ни отгоняй ее. А с нею сразу замечаешь, как же мало действующих лиц в первом эпизоде. А активно участвующих в сюжете еще меньше. Невольно начинает казаться, что Back to the Future: The Game – игра скучная. Но это же не так. Просто дизайнеры решили срезать круг. Как и композиторы – фоном играют знаменитые темы под авторством Алана Сильвестри. Поначалу это вызывает восхищение, но со временем устаешь и от них. Слишком часто их пускают по кругу.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

И все же затея кое-как, но удалась. Техническое исполнение подвело, камерность повествования отчасти коробит, зато все остальное держится на уровне. Первый эпизод Back to the Future: The Game делает главное – вселяет надежду на то, что скоро появится интерактивное приключение, достойное имени «Назад в будущее». Второй эпизод выйдет в феврале, и главное теперь дождаться его. Иной раз действительно мечтаешь о машине времени, чтобы увидеть будущее. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

+ Знакомая атмосфера, логичные задачки, увлекательный сюжет, знатная работа актеров, отличный стиль, красивые модели персонажей и качественная лицевая анимация.

– Пустые локации, посредственная графика, отсутствие уникальных мелодий в саундтреке, местами уж больно простенькие загадки.

ХОРОШИЙ СТАРТ. НЕ ГЕНИАЛЬНЫЙ, НО ОЧЕНЬ ПРИЯТНЫЙ КВЕСТ ПО ЛЮБИМЫМ ФИЛЬМАМ. С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДЕМ ПРОДОЛЖЕНИЙ.

7.5

хорошо

ЧТО ЕЩЕ ЗА ДЕЛОРИАН, ДОК И ЭЙНШТЕЙН

Печатая эти строки, задаюсь вопросом – а есть ли люди в нашем цивилизованном мире, которым не довелось посмотреть «Назад в будущее»? Есть ли смысл говорить, что это один из тех фильмов, которые надо смотреть всем без исключения? Наверное, есть. Все бывает. Снятая в 1985 году Робертом Земекисом по сценарию Боба Гейла фантастическая комедия – пример фильма практически без недостатков. После него Земекис и Гейл навсегда вписали свои имена в историю кино. Потому что картина о пареньке по имени Марти Макфлай, который случайно попал в 1955 год, была настолько изобретательной, душевной, смешной и неглупой, что мгновенно завоевала сердца зрителей и критиков. Сиквелы снимались одновременно, вышли в 1989-1990 годах и отличались от оригинала (вторая часть была построена на частых перемещениях во времени, а заключительная серия пародировала вестерны), однако уловить все достоинства первого «Назад в будущее» ни одна из них не смогла. Впрочем, это не значит, что они были плохими, наоборот – очень хорошими и забавными. Просто в 1985 году Земекис и Гейл задрали планку качества так высоко, что сами потом не смогли ее достичь. Так или иначе, трилогию «Назад в будущее» надо смотреть. Без вопросов.

В роликах на экране появляются случайные прохожие...

...но когда управление переходит в руки игрока, они исчезают. Вон со съемочной площадки!

ПОХОЖЕ НА: DeathSpank, Bard's Tale (2006), Brutal Legend
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игроков

Автор:
Александр Барышников

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЖАНР: Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Hothead Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 6800 Ultra или Radeon X1900 GT
ИНТЕРНЕТ: www.deathspank.com

DEATHSPANK: THONGS OF VIRTUE

НЕСНОСНЫЙ ГЕРОЙ И ТРУСЕЛЯ ПОРОКА

Еще не успели отгреметь спецэффекты, сопровождавшие финальную схватку в DeathSpank, а к нам уже прибыло продолжение феерической борьбы добра со злом: встречаем дружными овациями скоропостижный сиквел – Thongs of Virtue. Безудержных фантазий Рона Гилберта, пыливших-ся на антресолях игропрома шут знает сколько лет, хватило аж на две полновесные игры, и это – Счастье, друзья!

Действие сиквела, стремительно прибывшего на наши очень жесткие диски, начинается аккурат там же, где оборвалась первая часть: обезвредив педофила-рецидивиста ударом меча по селезенке, защитник униженных и разносчик справедливости по имени DeathSpank узнает, что момент воцарения мира во всем мире еще не настал. Но скоро наступит – примерно через 20 часов зубодробительного избиения крупнокалиберных негодяев и их мелкотравчатых приспешников. Для этого герою нужно разорить логово гнусных сектантов, выиграть в кулинарном поединке у хозяйки «бигмачечной» и – это самый душераздирающий квест за всю историю компьютерных игр – убить Санта-Клауса. И все – для того, чтобы у каждого из поверженных архизлодеев сорвать труселя порока, ставшие источником неисчислимых бед для народонаселения. Непростое задание даже для такого видавшего виды персонажа, как DeathSpank!

Киборги! Они заполонили!

Как и полагается, во второй части всего больше – больше видов оружия, больше доспехов, больше лап и когтей на монстрах. Степень издевательства над канонами жанра «героическое фэнтези» тоже возросла и доходит то таких масштабов, что дружеским подтруниванием это уже не назовешь – возникает ощущение, будто Hothead Games радостно троллят коллег по цеху, раздувшихся от пафоса, словно дирижабли на взлете.

Срывая с супостатов труселя порока, герой мчится по миру, представляющему собой в топологическом смысле гигантский рулет, сражаясь с оравами разбойников и подрабатывая курьером в службе доставок. Окружающая его действительность при этом радикальным образом меняется: недавно рубил хвост дракону, глядь – уже попал в Нормандию времен Второй мировой войны и яростно расшвыривает орков-эсэсовцев, вооруженных базуками, пулеметами и гранатами. Разработчики не скупились на эклектику, поэтому за дальним поворотом нас поджидают хрестоматийный Дикий Запад,

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

+ Неисчислимы.

– Продолжение до сих пор не анонсировано.

ЛУЧШЕЕ ТВОРЕНИЕ В ЖАНРЕ «КОМЕДИЙНЫЙ БОЕВИК» ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД.

9.0
ВЕЛИКОЛЕПНО

населенный ковбойствующими скелетами, пиратская деревушка, терроризируемая пряничными человечками, и Северный полюс, угнездившийся почему-то (а в сущности, почему бы и нет?) в центре локального Карибского моря.

Спасение угнетенных – процесс несложный, но увлекательный: даем герою в каждую руку по железяке и начинаем давить клавиши атаки всеми доступными пальцами. Каждая успокоенная душонка и своевременно выставленные блоки неотвратимо приближают наступление часа справедливости – и спустя определенное число мышекликов мы получаем возможность использовать зверский спецприем, опустошающий вражьи ряды в мгновение ока. Страдальцы в ответ яростно огрызаются и прячутся за выпирающие из земли объекты, выполненные в хорошо запомнившемся со времен первой части стиле «кукольный театр» – это значит, что деревья, дома и заборы состоят из одного полигона, размалеванного масляной краской, и ничем не отличаются от картонных декораций.

По мере прохождения игры коллекция трофейных труселей ширится в объеме, а вместе с ней растет и число регионов, освобожденных от тлетворного влияния порочного нижнего белья. Чтобы не заблудиться в процессе кочевья между локациями, разработчики предлагают нам местный аналог метро – сортиры сельского типа: зашел, сосредоточился – и уже топчешь пыль на другом краю земли. Под занавес к транспортным вопросам подключается настоящий фрегат под «Веселым Роджером»: бороздить на нем нарисованные волны можно до бесконечности, постреливая из пушек и распевая кровожадные пиратские песенки из детских мультсериалов. Заканчивается вся эта вакханалия тем, что герой, одетый в китайский пуховик и снегоступы, носится по лунной базе, прорубая себе путь сквозь толпы космодесантников при помощи бензопилы «Ненависть».

А сейчас – пятиминутка серьеза. Ролевая система со времен предыдущей части не претерпела каких-либо изменений: наш герой, взрослея в уровнях, сможет наносить чудовищный урон в рукопашной, убивать динозавра одним выстрелом из «нагана», прокачать скорость убегания от тварей особо мерзкого характера или увеличить число денег в карманах у поверженных (и униженных) врагов. Последний пункт, вероятно, должен вызывать особенную ненависть у поборников ортодоксальных игр и отыгрыша роли по системе D20. Им эта игра, в принципе, абсолютно противопоказана, поскольку всевозможные измывательства над жанром «рыцарь в сияющих доспехах спасает кого-то там» запросто доведут бедняг до инфаркта или, как минимум, до отсыхания органа, ответственного за чувство юмора. Некоторые сотрудники отдельно взятых изданий уже ощутили на себе разрушительную мощь серии DeathSpank, по причине чего проходят интенсивный курс терапии, спасая человечество в Mass Effect.

Словом, пропускать такое нельзя. Если вы смогли добраться до финального абзаца рецензии, сохранив при этом способность адекватно воспринимать окружающую действительность, – отправляйтесь бегом на штурм магазинов: Hothead Games, Рон Гилберт и Александр Юрьевич плохому не научат. ■

Задушевный разговор на пиратские темы: грабежи, насилие и MP3 с торрентов.

Чтобы полностью насладиться моментом погружения в западную дикость, необходимо, просто – слышите?! – необходимо раздобыть саундтрек и наслаждаться его дикозападными треками. Саундтрек великолепен, Петя Сальников не даст соврать.

PC-ВЕРСИЯ

Портирование игры прошло без сучка, но с задоринкой: сохраненные игры, сделанные в регионе Второй мировой войны, в декабре 2010 года наотрез отказывались загружаться. Единственным способом пройти игру был ураганный забег до чекпойнта на Диком Западе. Зато в остальном – никаких нареканий, даже управление, изначально заточенное под геймпад, отлично срослось с мышкой и клавиатурой. Более того, в PC-версию бесплатно включен DLC, доступный приставочникам исключительно за деньги.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Hothead Games за всю свою историю не выпустила ни одной банальной игры. Зато у них на счету есть проект с невыносимо длинным названием Penny Arcade Adventures: On The Rain-Slick Precipice of Darkness, две части зажигательного DeathSpank, созданные в содружестве с Великим и Ужасным Роном Гилбертом (Maniac Mansion, Monkey Island 1&2), а также Swarm, который с 2006 года разрабатывают целых два специалиста.

Spoiler Alert! Курицы невиновны, у них просто нервный срыв.

ПОХОЖЕ НА: Mount & Blade: История героя, Mount & Blade: Эпоха турниров, серия «Готика»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-64 игрока

Автор: Артемий Шуваев

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** студия «СиЧъ» / Snowberry Connection
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 8600 или Radeon 3650
- **ИНТЕРНЕТ:** www.snowball.ru/oim

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

MOUNT & BLADE: ОГНЕМ И МЕЧОМ – ВЕЛИКИЕ БИТВЫ

ПУСТОВАТОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К СРЕДНЕВЕКОВОЙ RPG ПРО РЕЧЬ ПОСПОЛИТУ, МУШКЕТ И НАРОДНЫЕ ПЕСНИ

На гребне успеха первого официального дополнения к конно-патриотической «Mount & Blade: Огнем и мечом» «1С-СофтКлаб» и «Snowball Studios» выпускают «Великие битвы». Из нового в аддоне подкручен графический движок и реализован неплохой мультиплеер. В остальном – все как прежде. И это хорошо.

Нетерпеливые попытки уловить в дополнении присутствие нововведений сразу же разбиваются о сопровождающую главное меню композицию и о недоумение от буквального сходства первого похождения с таковым из «Огнем и мечом». Да-да, под удалое «ой-люли-люли» вы опять доставили донскому атаману вместо пищалей поводья, груженные тряпками, и теперь придется заглаживать вину, грабя татарские караваны и устраняя неугодных короне.

После все идет по накатанной, и через четверть часа игры уже перестаешь разбирать, где аддон, а где прошлогодний оригинал; как только привычный для Mount & Blade порог входа будет преодолен, перед вами возникнет старый знакомый, простовато и подоброму улыбающийся. По достоверно воссозданной карте средневековой Европы, от Запорожья до шведской столицы, крошечной точкой на лошади скачет ваш верноподданный, внешность которого предварительно вырубается из деревянного редактора. Без гроша в кармане и с самопалом за плечом, вам доверено вершить историю предложенной эпохи, осаждать города и бросать пятаки нищим. Быть плохим, разумеется, интереснее и опаснее; побираться в деревнях и обивать пороги дворцов, в поисках даже самой черной работы, приходится до первого разграбленного запорожского обоза. После, за бренчанием золота в вашем мешке, из городов и деревень потянутся наемники, авантюристы и скот на продажу.

Мир «Великих битв» энергичен и резок: не обремененный лишними элементами интерфейс с дневником, инвентарем и характеристиками персонажа позволяет взаимодействовать с игрой легко и эффективно, оставляя время и силы лишь на сосредоточенные действия. Вместимость отряда обуславливается параметром «лидерство», и если в первые несколько месяцев за безызвестным холопом с рыжей бородой топчутся не-

Уносить ноги даже от крохотной шайки дезертиров придется часто, и первые несколько часов жизни незадачливого героя камера ловит именно такие кадры.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

В начале 2009 года на Украине организована студия «СиЧъ», призванная портировать удачную турецкую Mount & Blade на родной сеттинг. В следующем году выходит дебютный проект студии «Огнем и мечом», сразу же собирая положительные отзывы прессы. Декабрь 2010-го приносит релиз «Великих битв» – в дополнении можно играть по Интернету и выстраивать многоуровневые тактические схемы с друзьями.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

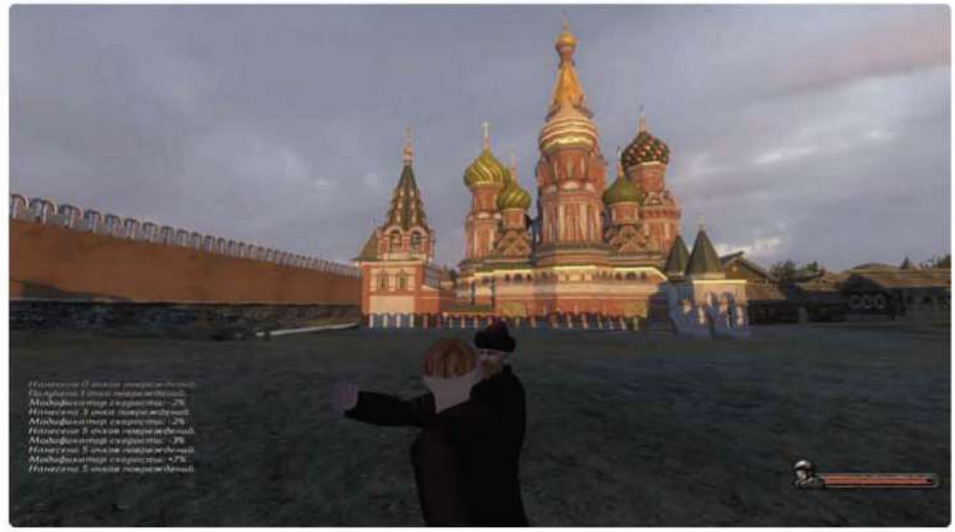
Масштабный и продуманный мультиплеер; бережное обращение с удачными решениями из оригинального «Огнем и мечом».

«Классический» для серии визуальный ряд; практически полное отсутствие нововведений в синглкампании.

ИДЕОЛОГИЧЕСКИ ВЕРНАЯ СЕРИИ ИГРА, БЕДНАЯ НА НОВШЕСТВА И БОГАТАЯ НА КАЧЕСТВЕННЫЕ ГЕЙМПЛЕЙНЫЕ ТРАДИЦИИ. ТЕПЕРЬ И С СЕТЬЮ.

7.5

хорошо



ДОПОЛНЕНИЕ ДАРИТ ВСЕ ЕЩЕ ЦЕЛЬНЫЙ И ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ОПЫТ ОТ ОБЩЕНИЯ С ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ СТРАТЕГИЧЕСКИХ RPG СОВРЕМЕННОСТИ.

сколько облезлых пикинеров, то после взятия пары уездов крымского ханства в отряде очутятся тяжелая кавалерия, опытные мушкетеры и осадные орудия. Известность в игре стоит дорогого: становясь видным деятелем от определенного государства, вы перестаете быть незаметным и для мутных душ вокруг. На большой дороге из лесных опушек все чаще выскакивают дезертиры, зарясь на ваши телеги; завистливые бояре плетут интриги и не преминут послать тайного гонца во враждующую Полтаву, если будете проезжать мимо. После качественной засады обычно попадаешь в плен и через пару месяцев вновь отправляешься голодранцем развозить вино в кабаки Ревеля и зарабатывать мордобоем в столичных харчевнях.

План реализации сражений, по счастливому обстоятельству, в блокноте разработчиков значился в категории «лучше оставить, как есть». «Великие битвы», будучи верны канонам родителя, по-прежнему располагают лучшими конными битвами и невероятно гибкими стратегическими схемами. Все помнят, как при должной изобретательности командующего даже с крохотным отрядом стрельцов и парой всадников в Mount & Blade всегда можно было изменить ход любой схватки. Равно как и обратно: даже пять дружин отборных солдат, руководимых бездарным полководцем, падут за несколько минут от горстки бомжеватого вида грабителей, имеющих представление лишь о правильном боевом строе. Для лошади теперь в углу экрана появилась полоска здоровья, и лучше стараться оставаться в седле: спешившись, почти всегда можно сразу загружать сейв.

Хлесткие и быстрые, в большинстве своем, сражения интересны с позиции как непосредственного участия, так и простого наблюдения: игра научилась приятному HDR-рендерингу, и в некоторых случаях почти реалистично «мылит задники» глубиной резкости. Не став стократ симпатичнее, «Великие битвы» слегка подтянули визуальный ряд для общей композиции; серия Mount & Blade всегда была знаменита не столько своим убогим видом, сколько абсолютным безразличием к этому обстоятельству со стороны игрового интереса. Торжество боевой механики и холодного расчета наиболее полно раскрывается через свежий пункт в меню игры – «сетевая игра». В девяти режимах на куче карт царит уже настоящий стратегический хардкор: помериться силушкой богатыри могут как в чистом поле на рассвете, так и за масштабной осадой крепости с лестницами, подрывными минами для стен и прочей атрибутикой. Примечательны побоища в «Капитанах» – глобальные схватки с огромным тактическим потенциалом для армий нескольких игроков одновременно. Командиры на ходу отдают приказы о перевооружении и смене диспозиции, на принятие судьбоносных решений отводятся секунды. Нередко от зрелища вопящих лучников, которых косит подпущенная слишком близко конница, или от гибели элитного кавалерийского полка, обломавшего доблесть и жизнь о несколько длинных пик незамеченного в глубине леса пешего отряда, наворачиваются слезы досады. Мультиплеер – главный повод снова взять вожжи в руки и освежить в памяти места боевой славы замечательного мира Mount & Blade. Дополнение, от которого, по сути, одно только слово, дарит все еще цельный и положительный опыт управления историей и боевым построением в одной из лучших стратегических RPG современности. ■

«Великие битвы» – удивительно родная игра. Где еще вы сможете «начистить репу» случайному алкашу в «русском кулачном» на фоне куполов Белокаменной?

Как обычно, самый быстрый и верный способ отдать богу душу – ворваться с криком в гущу очередной заварухи. Держите дистанцию.

Карта мира. По умолчанию, «красные» – плохие. Но всю геополитическую расстановку можно перевернуть с ног на голову за одну неделю игрового времени.

ПОХОЖЕ НА: серия «Полный привод»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Артур Морозов

ЖАНР: Racing
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: 1С-Авалон
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта уровня GeForce 7600GS 256 или Radeon X800
ИНТЕРНЕТ: www.4x4game.ru

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 3

ЛЮБОПЫТНЫЙ СИМУЛЯТОР ЕЗДЫ ПО БЕЗДОРОЖЬЮ С ПРЕТЕНЗИЯМИ НА РЕАЛИСТИЧНОСТЬ

«Полный привод» – пожалуй, единственная российская серия гоночных игр, которая вправе претендовать на звание «успешной» – если не с коммерческой точки зрения (данные о продажах нам неизвестны), то хотя бы с потребительской: при ее включении не возникает непреодолимого желания выбросить монитор с компьютером в окно и самому как можно скорее последовать вслед за ними (как это, к примеру, хотелось сделать после знакомства с печально известными Lada Racing Club и Moscow Racer).

Целиком посвященные гонкам по бездорожью, игры серии не составляли прямой конкуренции ни реалистичным симуляторам вроде F1, ни безрассудным аркадам в духе Need for Speed, занимая скромную нишу развлечений для любителей суровых трофи-рейдов. Продолжение очевидным образом призвано расширить аудиторию сериала – оно стало значительно проще и доступнее, обзавелось поддержкой мотора Unreal Engine 3 и под названием Off-Road Drive будет выпущено на Западе для PC и Xbox 360.

Но даже несмотря на упрощенность по сравнению с предшественницами, первые полчаса, проведенные за «Полным приводом 3», у не знакомого с серией человека могут вызвать недоумение, а в особых, усугубленных частой игрой в гоночные аркады случаях – продолжительный ступор. Красавец-внедорожник вязнет в первой же канаве и не может взобраться, хоть ты тресни, в гору уже на обучающей трассе, которая, по идее, должна быть самой простой. Едва помогает диктор-наставник, тараторящий со скоростью десять слов в секунду и сыплющий новыми и не всегда понятными терминами и указаниями вроде «блокируйте межосевые дифференциалы», «понизьте передачу», «используйте лебедку», «включите полный привод». Хардкорный симулятор не для всех? Давайте разбираться.

Отсутствие модели повреждений – шаг назад по сравнению с предыдущими частями серии.

Начать стоит с незнакомых терминов – для комфортной игры с ними так или иначе придется ознакомиться. Самое важное, основополагающее понятие – «полный привод». Это конструкция трансмиссии автомобиля, при которой крутящий момент, создаваемый двигателем, передается на все четыре колеса, что ощутимо повышает проходимость транспортного средства (крутящий момент – это своего рода «тяга» автомобиля, его способность выполнять тяжелую работу). Блокировка межосевого и межколесных дифференциалов способствует лучшему сцеплению автомобиля с дорогой и бывает необходимой при преодолении особенно сложных участков пути. Включение пониженной передачи позволяет увеличить мощность двигателя, перенеся нагрузку на задние колеса. Понижение давления в шинах помогает в ситуации, когда автомобиль, например, наглухо застревает среди огромных валунов и, чтобы сдвинуть его с места, требуется раскачка. Наконец, иногда невозможно обойтись без лебедки – она помогает выбраться из самых непролазных болот и канав.

После знакомства с терминологией и особенностями управления внедорожником у вас, должно быть, не осталось никаких сомнений в том, что «Полный

О РАЗРАБОТЧИКЕ

«1С-Авалон» – студия, после нескольких лет мытарств по игровой индустрии уютно устроившаяся под крылышком у 1С и выпускающая игры преимущественно нишевых жанров (Action/RPG от первого лица Sabotain: Break the Rules, низкобюджетные игроизации фильмов «Антикиллер» и «Жесть», квесты «Вовочка и Петечка» и «Пластилиновый сон»), среди которых серия «Полный привод» – наиболее удачная и долгоиграющая. Первой из российских студий использовала в своих разработках технологию Unreal Engine 3 и, кроме того, первой создала гоночную игру, на которую можно взглянуть без слез.

Как в лучших домах, то есть, простите, кокпитах, в «ППЗ» есть вид из кабины. Только назвать его удобным нельзя (машину постоянно трясет), да и очень уж смешно водитель крутит баранку – играть с такого ракурса серьезно ну просто не удается!

Иногда на обочине можно встретить смешных картонных человечков, будто бы пришедших понаблюдать за гонкой из компьютерных игр эпохи ранних 90-х. Они нелепо машут руками и подбадривают гонщиков радостными криками; можно попробовать окатить их грязью.

ПОВРЕЖДЕНИЙ НЕТ: КАК БЫ ВЫ НИ КУВЫРКАЛИСЬ, АВТОМОБИЛЬ ЗДЕСЬ НЕ РАЗОБЬЕТЕ, САМОЕ БОЛЬШОЕ – ВЫБЬЕТЕ СТЕКЛА.

ТРОФИ-РЕЙД

Трофи-рейд – соревнование по преодолению бездорожья, проводимое на полноприводных автомобилях или мотоциклах. В отличие от обычных автогонок, в трофи-рейдах скорость прохождения маршрута не так важна – чаще всего необходимо просто уложиться в зачетное время. Куда важнее успешно пройти все спецучастки и выполнить задания всех соревновательных этапов. Бездорожье на спецучастке может быть настолько сложным, что прохождение нескольких километров может занять целый день. Кроме того, трофи-рейды – еще и довольно опасный вид спорта, и хорошо подготовленный, надежный автомобиль может стать условием не только выигрыша, но и сохранения жизни спортсменов, поэтому на базовую комплектацию машины навешивается масса дополнительных защит. В игре «Полный привод 3» представлены наиболее известные из мировых трофи-рейд соревнований: Rainforest Challenge в Малайзии, Petronas Suvium Silverstone Challenge в Тайланде и «Ладога-Трофи» в России, а также чемпионаты в Африке и США.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

Приятная, хотя и чересчур глянцевая графика, приличный звук, интересные трассы и обилие возможностей а-ля «серьезный симулятор» (блокировка дифференциалов, включение полного привода, применение лебедки и прочее).

«Игрушечная» физика автомобилей, отсутствие тюнинга и модели повреждений.

НЕПЛОХОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ ЖЕЛАЮЩИХ ПОПРОБОВАТЬ СВОИ СИЛЫ В ГОНКАХ ПО БЕЗДОРОЖЬЮ.

7.0
хорошо

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Играть в «ППЗ» с клавиатуры, в общем, можно, но не очень комфортно – кнопок управления много, а переназначать их нельзя. Так как игра параллельно разрабатывалась для Xbox 360, то она хорошо дружит с геймпадом от этой консоли (правда, почему-то не отслеживает нажатие кнопки «старт» – чтобы начать гонку, приходится всякий раз тянуться к клавиатуре и нажимать Enter). Также игра поддерживает рули Logitech G25, Logitech Riving Force Pro, Logitech MOMO и Viper Pro Driving Weel, но необходимости в них не возникает: для этого гонка чересчур аркадна.

привод 3» – чистокровный, чтящий традиции жанра, симулятор. Однако это, как ни странно, не так. Та же обучающая трасса при смене автомобиля на более «продвинутый» проходится без каких-либо дополнительных ухищрений, и даже палец с кнопки газа убирать не обязательно. Поведение автомобиля на дороге (точнее, на бездорожье) несмотря на прославленный Unreal Engine 3 и интегрированный в него PhysX, весьма отдаленно напоминает реальное: машина резво прыгает, отскакивает от стен и совершает тройные перевороты на ровном месте, точно игрушка в руках ребенка. Совсем не ощущается вес автомобиля, машины разных моделей и размеров управляются почти одинаково. Нет повреждений: как бы вы ни кувыркались, автомобиль здесь не разобьете, самое большое – выбьете стекла. Отсутствует тюнинг – железного коня нельзя ни настроить под себя, ни даже разукрасить. Остается лишь довольствоваться выбором из моделей в уже готовых комплектациях (похоже, разработчики не обзавелись лицензией на использование существующих марок автомобилей, но в полутора десятках внедорожников со странными названиями-именами вроде «Миша», «Мамба» и «Крокодил» легко угадываются реальные прототипы – отечественные и зарубежные). Перечисленное сводит на нет все попытки «ППЗ» казаться симулятором – так симуляторы не делают. На фоне остального убедительно правдоподобно работает физика окружающей среды: горы, когда по ним взбираешься, осыпаются, вода реалистично расходится волнами, песок на резких поворотах и пробуксовках стреляет из-под колес, а грязь – это не просто темная текстура, как в большинстве гоночных игр, а противная вязкая жижа, в которой легко увязнуть и из которой непросто выбраться.

Графика игры вызывает противоречивые чувства. С одной стороны, все выглядит пристойно и красиво, вполне на уровне современных западных проектов. С другой – какая-то она слишком уж «прилизанная», почти глянцевая: так и хочется поставить настройки яркости и контрастности на минимум. К тому же, как это часто бывает с отечественными произведениями, в «ППЗ» хватает глюков, внезапных вылетов на рабочий стол и проблем в работе подключаемой периферии (см. врезку об управлении). Часть неполадок уже исправлена первым масштабным (234 Мб) патчем, часть – по-прежнему мешает получать удовольствие от принятия грязевых ванн и карабканья по крутым горным склонам.

Может ли быть захватывающей гонка, в которой средняя скорость не превышает пятнадцати километров в час, а часто опускается до совсем уж смехотворных 2 км/ч? «ППЗ» доказал: может. Эта игра, которую PR-служба компании «1С-СофтКлаб» в шутку назвала «нашим ответом Gran Turismo 5», хотя и не может потягаться с PS3-эксклюзивом ни в зрелищности, ни в реалистичности, но вполне способна увлечь на несколько дней или даже неделю – в зависимости от того, сколько у вас уйдет на завершение всех пятнадцати чемпионатов, проходящих в пяти регионах мира (Африке, Тайланде, Малайзии, США и Ладоге). Гонка на стыке симулятора и аркады, больше тяготеющая к последней, «Полный привод 3» умело бросает вызов навыкам игрока – так, чтобы тот и напрягся слегка, но в то же время и не переутомился. Тем и цепляет. ■

Помять бока соперникам не дадут – каждый заезд сугубо индивидуален, и соревноваться приходится главным образом с окружающей средой, таймером и бестелесным призраком авто лидера.

ПОХОЖЕ НА: сериал MX vs. ATV
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-12 игроков

Автор: Игорь Ерышев

MX VS. ATV REFLEX

И ПОСЛЕДНИМ К ФИНИШУ ПРИХОДИТ...

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rainbow Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8000 или ATI Radeon HD 2000
- **ИНТЕРНЕТ:** www.mxvsatv.com

Существует в нашем мире такая вещь, как баланс. Зло уравнивается добром, свет тьмой, а снайперская винтовка дробовиком. Иначе говоря, на каждого представителя жанра найдется полная противоположность. Для замечательной и отполированной до блеска Need For Speed: Hot Pursuit, например, таким кривым отражением выступит MX vs. ATV Reflex, гонка во всех отношениях посредственная и подчеркнуто грязная.

ЛЮБОВЬ С ПЕРВОГО ВЗГЛЯДА

Конечно, сравнивать подобные проекты некорректно, особенно если один из них аркада, а другой – чуть ли не симулятор с претензиями. Но если после небольшого сеанса игры в одну из них возникает острое желание удалить ее с жесткого диска и больше никогда не вспоминать, тут уже не до подобных тонкостей.

Действительно, MX vs. ATV Reflex поражает. Когда в 2010 году нельзя посмотреть раскладку клавиш (для этого надо запускать отдельную программу с настройками графики и прочим), а в менюшках нельзя выбирать соревнование мышью, это сразу настраивает на нужный лад. Даже графика 3-летней давности перестает удивлять. «Ну что взять с такой игры?» Вот в таких тонах и происходит знакомство с Reflex.

Победа! Обидно, что карточку, заработанную потом и сломанными конечностями, нельзя обналичить в реальной жизни.

ПОЛЕТЫ ВО СНЕ И НАЯВУ

Новенький MX vs. ATV имеет при себе целых 7 видов соревнований, из которых 6 можно назвать напряженными и требующими усидчивости (гонка по контрольным точкам, «на вылет», исполнение трюков, обычное нарезание кругов и так далее). Седьмой – Free Ride, существующий только для того, чтобы дарить людям драгоценные секунды радости. Никаких лимитов по времени, никаких других гонщиков, просто езда по живописным лесам или полям на своем любимом байке. Что может быть приятнее? Конкретно здесь – вид вечно слетающего со своего сидения водителя, считающего своей головой все окрестные сосны. Никакого садизма, мотоциклист возвращается за руль ровно через пять секунд после фатальной неудачи. Зато какие это пять секунд! Какой след оставляет за собой «труп», какие трюки он выделывает на пути к дереву! Вот оно, бесспорно главное развлечение в Reflex.

Со временем, правда, и это поднадоедает – управление не самое простое, а малейшая ошибка на поворо-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

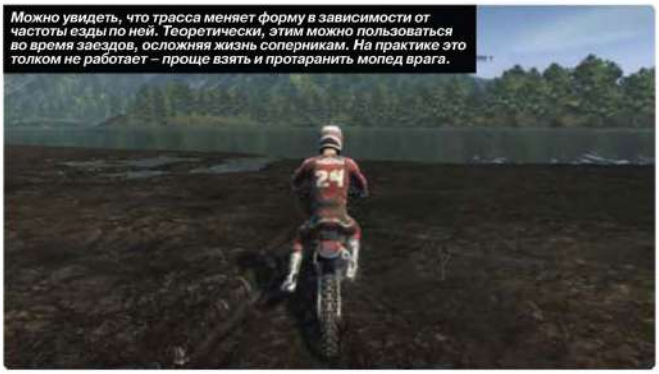
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

Уморительные падения, настраивающая на правильный лад музыка, множество карт и авто, геймплей затягивает.

Страшная графика, переусложненное управление, скука в отдельных режимах игры, однообразие.

НА БЕЗРЫБЬЕ И В MX VS. ATV REFLEX СЫГРАТЬ МОЖНО. МОЖНО ДАЖЕ ПОЛУЧИТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ В ПРОЦЕССЕ. НО ЭТО НЕ ДЕЛАЕТ ИЗ НЕЕ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ХОРОШУЮ ИГРУ.

6.0
нормально


Можно увидеть, что трасса меняет форму в зависимости от частоты езды по ней. Теоретически, этим можно пользоваться во время заездов, осложняя жизнь соперникам. На практике это толком не работает – проще взять и протаранить мопед врага.

Каждая карьерная гонка предваряется роликом с буратинами в главных ролях. Обратите внимание, на скриншоте близнецы.

те карается потерей баланса и рытьем земли лбом. Во время мотокроссов и прохождения «карьеры» (она тут тоже есть) падение у самого финиша – случай далеко не редкий. А ведь читеры-соперники не дремлют, увидев бездыханное тело своего врага, они его не просто объедут – переедут, лишь бы выцедить себе место на пьедестале почета.

В отдельном режиме, где можно гонять на багги и суперкарах, такого безумия нет и в помине, потому что вылететь из машин невозможно, как ни старайся (чай, не FlatOut). Парадоксально, но играть от этого интереснее не становится, так как Reflex превращается в скучное ралли. К тому же гонщики не отличаются умом: иногда они самонадеянно начинают долбиться в стену или камни, будто бы ожидая, что те исчезнут с пути, а большую часть времени просто давят на газ и устраивают гигантские аварии протяженностью в семь мотоциклов и семь человеческих «тушек». Или восемь, учитывая, что на больших скоростях объехать подобную свалку почти нереально.

GUILTY PLEASURE

Со временем к этому начинаешь привыкать. Перемудренное управление начинает казаться интуитивным, а дисбаланс – мелочью, с которой можно смириться. Наступает период, когда MX vs. ATV Reflex начинает даже нравиться. Разум по-прежнему считает ее слабой и во всех отношениях дурацкой. Но руки и спинной мозг плевать хотели на эти факты – потому что грязь, прыжки и рок гипнотизируют, не отпускают. Жуткие модели людей забываются как страшный сон, в памяти откладываются лишь обрывочные воспоминания о том, «как круто я всех обогнал, а на финише, после победы, красиво шмякнулся лицом в утес». И тут приходит озарение – Reflex и не планировали делать хорошей, прорывной гонкой! Это не тот сериал и не те разработчики, чтобы питать такие амбиции. С пониманием этого факта все становится на свои места.

Это треш. Глупый, забавный, неказистый треш, в который надо играть при соответствующем настроении. Надеясь на нечто очень крутое, можно легко разочароваться, со злости удалить игру с компьютера и положить пылиться на полку.

Другое дело, что авторы будто бы сами не знают, что хотели сотворить из MX vs. ATV. С одной стороны – безумие на дороге и тяжелая музыка в колонках. С другой – весьма и весьма непростое управление, требующее освоения, а также масса тонкостей в процессе езды. Это все очень интересные особенности, но в одной колбе они уживаются плохо. Надо выбирать: либо делайте весело и доступно, либо вдумчиво и глубоко. Мало кому удается удачно эти понятия совмещать.

РЕФЛЕКСИЯ

Надо признать: MX vs. ATV Reflex способна развлечь. Но для этого игрок слишком многое должен стерпеть. Замашки на симулятор, например. Или баги с респауном после аварии. Или дисбаланс. Или, или, или. На фоне многих других гонок года Reflex кажется гадким утенком, грязным, побитым, не способным превратиться в прекрасного лебедя даже после сеанса имидж-мейкинга.

Впрочем, в одном этой MX vs. ATV не откажешь. Если не ждать от нее чудес, она способна убить время в ожидании чего-либо более стоящего. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Raindow Studios была основана в 1996 году. Расположенная в Аризоне (конкретно в городе Феникс), эта контора занимается преимущественно гонками. В 2001 году её купила THQ, в честь чего с того времени студия именуется совсем безлико: THQ Digital Phoenix. Самый главный их сериал – MX vs. ATV. Вплоть до 2005 года компания выпускала отдельные игры про мотокросс и гонки на квадроциклах (сериалы Motocross Madness и ATV Road Fury соответственно), но потом на них снизошло озарение. Результат – MX vs. ATV: Unleashed, в которой были и мопеды и квады. Эксперимент прошел достаточно удачно, и с тех пор раз в два года на полках появляется новая игра серии.

Такую картину приходится видеть особенно часто.

REFLEX И НЕ ПЛАНИРОВАЛИ ДЕЛАТЬ ХОРОШЕЙ, ПРОРЫВНОЙ ГОНКОЙ.

Главная заслуга здешнего туториала: он учит делать трюки.

MX против суперкара. Есть ли сомнения в том, кто победит в заезде?

ПОХОЖЕ НА: Tony Hawk's Pro Skater, Skate
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-8 игроков

Автор: Артур Морозов

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Shaun White Skateboarding
- **ЖАНР:** Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 7600 GT или Radeon HD 2600
- **ИНТЕРНЕТ:** shaunwhitegame.us.ubi.com/skateboarding

SHAUN WHITE СКЕЙТБОРД

АВАНГАРДИСТСКИЙ СИМУЛЯТОР СКЕЙТБОРДИНГА

Азбучная истина: игры таких специфических жанров, как спортивные симуляторы и, в частности, симуляторы скейтбординга, сами себя продавать не в состоянии. Чтобы хорошо продаваться, проекту недостаточно быть просто хорошим: на обложку непременно должен быть вынесен звучный подзаголовок – например, название соответствующей спортивной ассоциации. У скейтбордистов ассоциаций нет или они никому неизвестны, а потому здесь больше спрос на персоналии.

Волшебные зеленые рейлы в действии.

Сериал Tony Hawk's Pro Skater, эксплуатирующий личность и таланты выдающегося скейтера Тони Хока, долгие годы лидировал в мировых хит-парадах, продаваясь миллионными тиражами. Так продолжалось до тех пор, пока работа над играми серии не была передана в руки сторонней студии Robomodo, чьи эксперименты с управлением (в качестве контроллера игры использовали пластиковый скейтборд, дорогой и громоздкий) завели ее в тупик. Интерес игроманов к жанру поугас, и даже новая франшиза – оригинальная и умная серия Skate – не смогла его разжечь: может быть, потому что у нее не было узнаваемого лица на обложке? Молодящийся (мужчине сорок третий год, а он все выделывает безумные трюки), но неумолимо стареющий Тони Хок на роль иконы виртуального скейтбординга уже не годится – возраст не тот, да и публике он за прошедшие годы успел наскучить. На его место метит Шон Уайт – восходящая звезда скейтборда и в свои двадцать четыре уже вполне состоявшаяся легенда сноуборда, любимчик Ubisoft.

Шон уступает Тони в фотогеничности (в чертах его лица есть что-то тяжеловесное, почти лошадиное), зато он современнее и все популярнее среди молодежи. Его первое появление в видеоиграх состоялось два года назад – в не лишенном очарования, но в целом довольно посредственном симуляторе сноубординга Shaun White Snowboarding. Побывав персонажем игры про снежные доски, он теперь становится главным героем игры про доски роликовые – причем игры не традиционно симулирующей, а в каком-то смысле авангардистской и визуально детерминированной. Отношения человека и роликовой доски в ней уходят на второй план, на первом – окружающая среда и средства ее преображения. Для того чтобы передать, насколько это необычная, если не сказать странная игра, достаточно, на самом деле, одной фразы: это скейтбординг, в котором есть сюжет, пусть и вписанный галочки ради и до уморительности комичный, но развивающийся на протяжении всего, простите, приключения.

ОБ УПРАВЛЕНИИ НА PC

По традиции, играть в скейтбординг при помощи клавиатуры и мыши сложно – кнопок с трюками много, все не упомнишь. Куда удобнее играть с геймпада, где большинство приемов вынесено на правый аналоговый рычажок: совсем другие ощущения. Сами так играем, и вам рекомендуем.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Простое и удобное управление, дружелюбное отношение к новичкам, красивое оформление и интересная идея с преображениями мира.

Большинство заданий однообразные, аренам для катаний не хватает фантазии, сюжет такой, что лучше бы его просто не было.

ЯРКИЙ СКЕЙТБОРДИНГ, ИСПЫТЫВАЮЩИЙ ОСТРЫЙ ДЕФИЦИТ ИЗОБРЕТАТЕЛЬНОСТИ.

7.0

ХОРОШО

Помните: трюкачество вредит вашему здоровью.

Модели персонажей – смешны и нелепы. Хотя графика в целом симпатична.

О МУЛЬТИПЛЕЕРЕ

В «Shaun White Скейтборд» есть четыре мультиплеерных режима: «флоу»-состязание (побеждает тот из игроков, кто в установленное время наберет больше всего очков), командное «флоу»-состязание (то же самое, только в командах), режим «Комитет против бунтарей» (необходимо захватывать строения) и состязание на форму (в противоборстве с другой командой надо изменять форму зданий в свою пользу). Никакой статистики, никаких наград или «ачивментов» – кто сделал больше всего трюков, набрал больше очков и тому подобное, игра не отслеживает. Вердикт: скучно, скучно и еще два раза скучно – по одному разу на каждый из режимов.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Студия Ubisoft Montreal, создатель «Shaun White Скейтборд», в представлении не нуждается: за плечами канадцев из франкоговорящей провинции Квебек более двух десятков хитов, среди которых игры серий Assassin's Creed, Prince of Persia, Tom Clancy's Splinter Cell и Far Cry. С чего вдруг компания занялась играми про сноу- и скейтборды, не совсем понятно. Наверное, дело в желании попробовать свои силы в проектах разных жанров.

Абстрактный западный мегаполис Нью-Хармони: улицы окрашены в концентрированно-серый цвет, здания увешаны агитплакатами, из установленных повсюду громкоговорителей вещает пропаганда и звучит ура-патриотическая музыка. Зловещий комитет контролирует всю общественную жизнь, любое проявление эмоций под запретом, люди обезличены и глубоко несчастны, но сами того не осознают: типичная антиутопия, мир «1984», доведенный до абсурда. Единственная надежда населения на спасение – скейтеры-несогласные, лихо гоняющие по городу, несущие с собой свет, яркие краски, счастье и размалеванные граффити стены. Каким-то неведомым образом бунтари научились трансформировать унылое городское пространство во что-то более-менее сносное, просто выделывая трюки, – для этого скейтбордисты используют энергию «флоу» трех уровней: чем выше уровень, тем круче преображение. Тут бы скоро праздновать победу над тоталитаризмом, да вот беда: враги похитили Шона Уайта, лидера протестного движения. Спасать его предстоит безымянному протагонисту под вашим управлением.

Пришли в себя после знакомства с сюжетом? Хорошо, потому что немножечко шизофренической истории соответствуют такой же игровой процесс и графика: герой (или героиня) неспешно катается по улицам «нашего городка», выполняет приемы на скейтборде и задания руководства (уничтожить громкоговорители комитета, набрать нужный уровень «флоу», исполнить определенный трюк) и преображает окружение: клумбы расцветают, площади, дома и автомобили наливаются красками, люди превращаются в Людей. На улицах появляются другие скейтеры-трюкачи, с которыми нельзя столкнуться ни при каких обстоятельствах, просто пролетаешь сквозь них – наверное, классовая солидарность: хипстер хипстеру друг, товарищ и брат.

Есть особые виды рамп – зеленые, с подсветкой: на них встаешь, и они везут тебя, куда хочешь – направление полета задаешь себе сам. Чувство необыкновенное, очень творческое: ощущаешь себя почти художником. Греться в лучах собственной клевости, исполнив особенно классный трюк и разукрасив район как полагается, не мешают ни дурные возгласы прохожих («Даешь рай везде!», «Ты меня пугаешь, козлина страшная!»), ни даже диктор, комментирующий успехи и неудачи в очень странном тоне, заставляющем усомниться в традиционности его сексуальных устремлений.

Правда, в какой-то момент идиллия рушится, и на игрока начинает охоту боевой вертолет, пуляющий футуристичным лазером. Руками притянув упавшую на пол челюсть – откуда этот экшн в скейтбордистском симуляторе? – улепетываешь от преследователей, лавируя в потоке электричек и скользя по шпалам железной дороги.

За исключением этого и нескольких других эпизодов, «Shaun White Скейтборд» – обыкновенный представитель своего жанра, не отягощенный излишней сложностью, прямолинейный и не очень изобретательный, зато дружелюбный к новичкам. Старожилам здесь искать нечего – визуальный стиль и волшебные превращения мира, опьяняющие поначалу, довольно быстро надоедают, и тогда в игре не остается ни единой детали, за счет которой она могла бы выиграть у конкурентов. Однако стоит признать, что привнести в виртуальный скейтбординг мощную струю свежего, яркого и психоделического Шону Уайту удалось. В том и заслуга. ■

▲ *Шон Уайт собственной персоной – претворяет в жизнь форвард-флип уан-фут-ноуз и наполняет мир вокруг яркими красками. Поуправлять им дадут где-то во второй половине игры.*

▼ *Главное – всегда сохранять равновесие.*

ПОХОЖЕ НА: серия Europa Universalis, Crusader Kings
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский до 32-х игроков

Автор:
Артемий Шуваев

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Europa Universalis III: Divine Wind
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Paradox Interactive
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 8400GS или Radeon HD 2400 PRO
- **ИНТЕРНЕТ:** www.paradoxplaza.com/games/europa-universalis-iii-divine-wind

Новая панель отстройки провинций – микроменеджмент в развитии и крепостные стены шести уровней.

EUROPA UNIVERSALIS III: DIVINE WIND

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН

В четвертом дополнении к знаменитой глобальной стратегии про Европу эпохи Ренессанса акцент задумывался на восточные политические темы и борьбу за власть в Японии в частности. На практике внимание игроков, скорее всего, будет приковано к качественным изменениям в самой структуре игры, улучшенному визуальному ряду и новой карте мира.

ПОЛИТИКАМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ

Минуя неприметную экспансию Страны восходящего солнца и сомнительные браки с дочерьми видных дайме, Divine Winds являет собой именно то, чего вы ждали от Paradox Interactive. Игра стала красивее, понятнее и глубже (где это действительно требуется). За обновленной системой развития провинций и расширением списка исторических персоналий проглядывает хорошо знакомая всем игра-головоломка. На старте, какой бы герб и цвет кожи вы ни избрали, всегда есть шанс, что ближайшие мощные державы быстро передерутся, и по обновленной игровой карте с красивыми эффектами тумана войны и четкими подписями рассыплются мелкие провинции – из уроков истории все знают, чем это обычно заканчивается. Останется только запугать раздробленное государство тысячей-другой солдат, стучащих в ворота замков пушечными ядрами, – посол немедленно договорится о мире на самых выгодных для вас условиях. Многочисленные войны стали динамичнее и разнообразнее: кроме того что войска строятся в городах быстрее, чем раньше, и стычки становятся напористей, в войну теперь позволительно втягивать страны, с которыми еще вчера был исключительно на «вы» и «шепотом» – достаточно отправить в чужеземную столицу «правильного» дипломата с правильным предложением. Гораздо более привлекательны своими далекоидущими последствиями возможности династических браков: взяв в жены, например, Венецию и предварительно удостоверившись, что на престол нет иных наследников, через пару лет можно легко заиметь себе мощный форпост на севере Италии. Но если до свадьбы испортить отношения со страной хотя бы на несколько десятков пунктов неумелой политикой, под венец вашу невесту вполне может повести какой-нибудь принц Ломбардский, за пару месяцев перед этим еще ухитрившийся объявить вам войну. Вообще, почивать на лаврах серия не позволяла никогда: пустить на само-

Долгий путь к славе начинается отсюда. Последствия от выбора любого из цветных кусочков более чем неочевидны.

Дальневосточные конфликты – ожидаемый и наименее интересный по факту кусок в дополнении.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

+ Цельный геймплей; возросшая эффективность развития, подтянутый внешний вид.

– Малоинтересная японская кампания; местами чрезмерная упрощенность войн.

PC **ОЧЕРЕДНОЙ ВИТОК РАЗВИТИЯ ОДНОЙ ИЗ ГЛАВНЫХ ГЛОБАЛЬНЫХ СТРАТЕГИЙ. С ОЧЕНЬ ПРАВИЛЬНОЙ ТРАЕКТОРИЕЙ.**

8.0

очень хорошо

ЗА ИГРОЙ ПРИХОДИТСЯ СИДЕТЬ ПО МНОГУ ЧАСОВ, КУЧНО СДВИНУВ БРОВИ И ВСПОМИНАЯ ШКОЛЬНУЮ ГЕОГРАФИЮ С ИСТОРИЕЙ.

Рассорившись на старте даже с маленькой державой, последующие десять лет можно не вылезти из круговой обороны.

тек государственные дела можно за несколько минут реального времени, и тогда министр науки немедленно разграбит казну на какие-то великие исследования, а гарнизон, осаждающий в это время турецкую крепость, останется без хлеба и морали. Неосторожно передвинутый на панели управления империей ползунок налогов помашет вашей легитимности ручкой и даст добро на восстание поляков в недавно завоеванном Кракове. Срочно выходить из положения придется, торгуя с мизерным профитом и производя товары на вывоз. Грамотно подобранные государственные советники не раз уберегут страну от инфляции, а генералы подскажут, на кого стоит оказывать прессинг, а с кем лучше покамест не связываться. Практически каждое государство требует разного подхода к своему управлению: руководя исторически сильной в торговле Каффой, следует всячески способствовать экономической ветви ее развития, тогда как крохотному Франкфурту, зажатому со всех сторон эпохой распрей и дележа Европы, лучше подыскать хорошего военного министра.

ГЕРОЯМИ НЕ СТАНОВЯТСЯ

В остальном, как и полагается по духу серии, Divine Wind больше походит на игру в шахматы. За ней приходится сидеть по многу часов, кучно сдвинув брови и вспоминая школьную географию с историей. Большую часть времени стратегия работает в режиме паузы: вы отдаете десятки приказов, принимаете столько же судьбоносных решений и после отправляетесь пожинать плоды. В некотором смысле, для максимальной отдачи от игры желательно быть немного стратегом по складу ума изначально. Буквально каждую секунду в мире что-то происходит, и чтобы быть «в теме», нужно не спускать глаз с событийных пиктограмм, поглощая ежеминутно километры текста. В основном, игра работает за кадром и в вашей голове; каждый внешний рычаг воздействия запускает невероятно сложный механизм сердцевины геймплея, и события развиваются по заданному вами вектору, но – строго в рамках исторической и рациональной действительности. Отчасти именно благодаря подобным масштабам взаимодействия пользователя с игрой среднестатистические игроки обходят мультиплеер Europa Universalis III за версту: о запуске кампании на 32 игрока люди договариваются за недели, тщательно подбирают фракции, сверяясь с политическими справочниками, и, обесточив в доме всю коммуникационную аппаратуру, на неделю выпадают из социума. Пока каждый участник не устанет перетягивать одеяло власти на себя, игра рискует длиться бесконечно.

Восточный ветер привнес в аддон мелкие косметические изменения и несколько переработанный баланс ключевых геймплейных элементов: пересмотр баланса сражений и управления страной в контексте большей доступности для неискушенной аудитории не нарушил стабильный ход главного маховика игры. В таких парадоксально узких игровых рамках, как «компьютерная глобальная стратегия», большего и не надо. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

В 1998 в Стокгольме собирается команда, ставящая себе целью производство игр исключительно про мировое господство. Двумя годами позже она выпускает Europa Universalis – первый и главный проект студии, принесший известность своим создателям и длинную серию игр пользователям. Теперь, спустя десять лет и одиннадцать игр про Европу в цикле, на прилавки падает свежее дополнение Divine Winds.

ЗАЛ СЛАВЫ

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года: игры, получившие от нас 9.5 и 10 баллов. Под ними список хитов поскромнее, куда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: eu.battle.net/sc2/ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(81)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Игра стоит каждой потраченной на нее копейки, каждой проведенной за ней минуты и даже каждой утраченной в боях с зергами нервной клетки. Продолжение самой знаменитой RTS выполнено в единственно верном ключе: геймплей остался нетронутым временем и маркетинговыми перверсиями.

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.wow-europe.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Эволюция предыдущего дополнения и революция в «старом мире». Отличный повод прокачать еще одного персонажа. Почти все новшества Cataclysm удались.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM

РАЗРАБОТЧИК: DICE
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.badcompany2vietnam.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Более разных во всех смыслах игр, чем оригинальная Bad Company 2 и Vietnam, не существует. Изменился не только сеттинг, но сама динамика игры.

GRAY MATTER

РАЗРАБОТЧИК: Wizarbox
ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
ИНТЕРНЕТ: www.graymatter-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Адвенчуры лучше Gray Matter за последние лет пять не выходило – и в ближайшие пять лет, похоже, не выйдет. Джейн Дженсен не разучилась делать игры.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

РАЗРАБОТЧИК: Criterion Games
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: hotpursuit.needforspeed.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Социально-ориентированная гонка, которую можно смело рекомендовать людям с хорошим доступом к Интернету. Да и остальным тоже.

DEATHSPANK

РАЗРАБОТЧИК: Hothead Games
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.deathspank.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Ожидаемо прекрасный клон Diablo от дизайнера Monkey Island. Один из лучших проектов в жанре и просто оригинальная и веселая игра.

SID MEIER'S CIVILIZATION V

РАЗРАБОТЧИК: Firaxis Games
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.civilization5.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(83)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Civilization остается, без каких-либо преувеличений, знаковым культурным явлением в игровой среде, игнорировать ее решительно невозможно.

NAPOLEON: TOTAL WAR

РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/napoleon

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Страхи получить банальный клон Empire: Total War не оправдались ни на йоту. Перед нами – самостоятельный проект с уникальной механикой, выполненный с огромным вниманием даже к таким мелочам, как правильная раскраска гусарского ментика. The Creative Assembly опять не подвели.

MASS EFFECT 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: masseffect.bioware.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

В мире людей и азари, кроганов и турианов не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Определенно, это лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

SUPER MEAT BOY

РАЗРАБОТЧИК: Team Meat
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.supermeatboy.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Прекрасный платформер повышенной сложности. Первый уровень знакомит с механикой прыжка, второй учит отскакивать от стен. На третьем начинается ад.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

РАЗРАБОТЧИК: Treyarch
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.callofduty.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Treyarch удалось совершить почти невозможное: создать игру, по всем параметрам превосходящую Call of Duty: Modern Warfare 2.

FALLOUT: NEW VEGAS

РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: fallout.bethsoft.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Прекрасная игра, где любой желающий сможет снять проститутку, проиграться в казино до трусов и пристрелить прохожего за пригоршню бутылочных крышек.

DARKSIDERS

РАЗРАБОТЧИК: Vigil Games
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.darksiders.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(83)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Darksiders вышла экшном не больно оригинальным, но ужасно увлекательным. Плагиат тут не раздражает – напротив, на нем и основан весь геймплей.

F1 2010

РАЗРАБОТЧИК: Codemasters Studios Birmingham
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.formula1-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(83)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Все действительно важные особенности королевы автоспорта реализованы на пять с плюсом. Codemasters предсказуемы, но бьют без промаха.

MAFIA II

РАЗРАБОТЧИК: 2K Czech
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.mafia2game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10(82)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

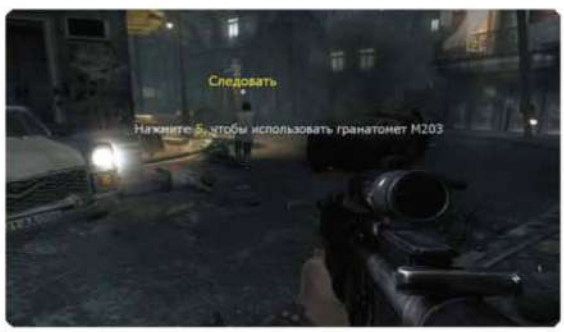
Mafia II слишком похожа на первую часть, чтобы комфортно чувствовать себя в 2010 году, – и все же, это одна из лучших криминальных игр последних лет.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

ЦЕНА 600 РУБ.

- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Treyarch
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С-СофтКлаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/cod_black_ops
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 9.0

В отличие от своей предшественницы, Black Ops ни минуты не хочет казаться серьезной и чуть ли не в самом начале предлагает разнести череп одному из ключевых политиков XX века (в этот момент его подружка достает из ниоткуда дробовик, и действие скатывается в абсолютный фарс). В такие секунды невольно понимаешь всю прелесть нового аттракциона: дешевых пафоса и драмы на этот раз нет. Главное в свежей Call of Duty – только кровь и взрывы. Взрывы и кровь. Вторым аргументом в пользу сознательной бессмысленности чуть позже станет отмороженный громила Сергей, который смешно и нелепо пожертвует собой ради спасения кучки ненавидящих «красный режим» уголовников. Чем не саркастический выпад в адрес современных разработчиков, которые совсем не понимают, что главное – это не сюжет и драма (привет, Medal of Honor), а звериные инстинкты, которые возникают, например, за просмотром любой части Рэмбо. Именно такие ощущения дарит Black Ops: ты здесь, как Сильвестр Сталлоне или Арнольд Шварценеггер в их лучшие годы, путешествуешь по миру с автоматом наперевес и выполняешь сомнительные военные операции, шагая по головам и бессчетным телам героически павших вояк.



Особенности русской версии:
Русской версии Black Ops идеально подошел бы гнусавый голос Леонида Володарского, ознаменовавший собой эпоху VHS. Подчас бессмысленное насилие, которое каждую секунду происходит на экране, вызывает ностальгию по кино восьмидесятых с участием любимых актеров вроде Сильвестра Сталлоне, так что голос Володарского был бы уместен. Хотя и без него обошлись. В озвучке оригинальной игры принимали участие известные голливудские суперзвезды, в числе которых Сэм Уортингтон («Терминатор 4», «Аватар») и Гарри Олдмэн («Темный рыцарь», «Гарри Поттер и дары Смерти»). Переплюнуть нашим дублерам таких профессионалов нереально, но они сделали все что могли. Речь тут действительно эмоциональная и живая, переигрываний почти нет, и только в самых нелепых эпизодах, вроде признаний Мейсона на допросе, замечается фальшь, да и то не сразу. Единственное – дубляж получился уж слишком цензурным. Зная, что в Воркуте содержались самые отмороженные преступники, в том числе маньяки, серийные убийцы и прочие ненормальные, на подсознательном уровне ждешь агрессивной лексики. Однако бунтующие говорят чуть ли не языком Толстого. На слух их революция так же наиграна, как и в советских фильмах. Мат, конечно, не нужен, но побольше злости не помешало бы. Еще отечественный издатель зачем-то вырезал все субтитры. В оригинальной английской версии они есть, и что заставило «1С-СофтКлаб» пойти на столь странный поступок – совсем непонятно, учитывая, что в целом издатель проделал трудоемкую и качественную работу. Видимо, под конец совсем устали и решили расслабиться. А жаль, субтитров не хватает. С текстами, кстати, здесь полный порядок: ошибок и опечаток нет. В России продается и коллекционное издание Black Ops – туда, помимо самой игры, входит постер формата A2, наклейка формата A5 и металлический браслет с лого. Стоит все это удовольствие около тысячи рублей. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

8.0

очень хорошо

ГАРРИ ПОТТЕР И ДАРЫ СМЕРТИ. ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Женщина с плакатом тоже магл.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Bright Light
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** harrypotter.ea.com
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 4.0

В EA работают странные люди: все давно знают, что к седьмой части «Гарри Поттер» превратился в серьезный триллер, и делать по мотивам такой мощной литературной основы экшн-игру, которая при всем желании не выдержит сравнения со свежей Call of Duty и другими новинками, – занятие, по меньшей мере, дикое. Ни один сознательный молодой человек (поклонники Гарри Поттера росли вместе с Поттером; большинство из них давно получили паспорт, поступили или окончили институт, ушли в армию, устроились на работу) ни за что на свете не сядет за игровую версию «Даров Смерти». Для детей это тоже, мягко говоря, не формат. На киносеансах особенно впечатлительные ребятишки просили своих пап и мам досрочно покинуть зал: очень уж мрачно все и страшно. К играм это тоже применимо. Так кому в итоге нужен новый Поттер? Разве что самим разработчикам, чтобы стрясти побольше денег со своего начальства.

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

6.0

нормально

Особенности русской версии:
Первоначальное хорошее впечатление от русской версии Гарри Поттера в первые же десять минут игры сменяется разочарованием и раздражением. Дело в том, что здесь потрясающе переведены второстепенные персонажи – Хагрид, близнецы Уизли, Волан-де-Морт говорят настолько пронзительно, что озвучивавших игру актеров путаешь с теми, кто работал над дубляжем последнего фильма. Иллюзия качественной локализации рушится в тот момент, когда свой рот открывает Гарри Поттер – его мерзкий и неэмоциональный голос никак не вяжется с образом великого, хоть и юного волшебника, которому суждено спасти мир от Сами-Знаете-Кого. Речь Рона тоже вызывает вопросы (следующего содержания: этому парню 17 или 35? – Судя по голосу, все-таки 35). Гермионе повезло больше остальных – переозвучена она нормально. Не так здорово, как в фильме, но ее можно слушать, не затыкая уши. Несмотря на плохо подобранные голоса, локализация вышла более-менее приличной. Вся тройка героев вместе с одинаковыми злодеями эмоционально выкрикивают заклинания (особенно «Остолбеней»), сами заклинания получили свои узаконенные русские названия, которые соответствуют тем, что в фильме, на русский переведены абсолютно все меню и тексты. Хотя встречаются досадные недоразумения – к примеру, косноязычие в инструкциях. Так, для вызова Патронуса нужно сначала нажать кнопку, а потом ее же зажать – проще простого. Вот как эта нехитрая манипуляция описана в самой игре: «Если рядом Дементор, при однократном нажатии и последующем удержании LB (мы играли на геймпаде) автоматически будет вызван Патронус». Детишки испугаются не столько Дементора, сколько косноязычной фразы. Странно, что у нас в стране не продается никакого подарочного издания – к примеру, игра в комплекте с фигурками и постерами. Учитывая бешеную популярность Мальчика, который выжил, это кажется уместным. Кстати, игра в DVD-боксе стоит на 500 рублей дороже, чем та, что продается в «джевеле». Хотя за нее и минимальных денег жалко. ■

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Beenox Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С-СофтКлаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/spider_man_sd
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 7.5

Спайдерменов на самом деле несколько. Как минимум, четыре: один из настоящего, второй – из альтернативного настоящего и еще в школе учится, третий – из гангстерских тридцатых двадцатого столетия (преимущественно прячется во мраке и носит водолазные очки; похож на инопланетянина), ну а последний – из 2099 года, и даже не Питер Паркер, а какой-то случайный ученый. В Shattered Dimensions все они должны спасти мир от разрушительной мощи непонятного каменного артефакта, который одно время мирно лежал в самом простом музее искусств, но затем в расколотом состоянии вдруг попал в руки к злодеям. Спайдермены в порядке очереди разбираются с негодяями в собственных мирах – классическими, надо сказать, способами: все они одинаково дерутся, стреляют паутиной, а в нужные моменты прыгают через пропасти и – реже – ползают по стенам. И один только Паркер тридцатых похож на коллегу Брюса Уэйна из Arkham Asylum.

Особенности русской версии:
«1С-СофтКлаб», как правило, выпускает два типа локализаций – с полным дублированным переводом и с субтитрами. Зависит это от потенциала игры. Спайдермен, в отличие от той же Black Ops, издательство как потенциальный хит не оценивает, поэтому диалоги здесь не переозвучены. Приходится довольствоваться русскими текстами и подписями. На самом деле работы у локализаторов все равно хватало. В Shattered Dimensions куча меню, текстовых инструкций и другого ненужного хлама – все это пришлось переводить. Хотя дубляжа не хватает – тут много диалогов, и разыгрываются они в том числе и во время самой игры, поэтому зачастую приходится отвлекаться, отводить взгляд вниз экрана и читать, чего же там говорит дружелюбный Паук. В основном Паркер делится с игроком собственными остротами, которые не несут никакой культурной (и развлекательной) ценности, но фанатам наверняка захочется послушать. Кстати, некоторые диалоги и вовсе не сопровождаются субтитрами. Если разговор никак не относится к сюжету, о его смысле приходится только догадываться – касается это, в первую очередь, задушевных бесед Паркера с врагами, которые ведутся, к примеру, во время схватки. С другой стороны, «содержательные» реплики (Человек-паук не смешно шутит, но сам в этом признается; Человек-паук обещает оторвать рога толпе головорезов; Человек-паук ругается со злодеями) произносятся на элементарном английском, поэтому даже начальное знание иностранного языка выручит в сложной ситуации. На диалоги, в конце концов, можно вообще не обращать никакого внимания, но это крайний случай. Что касается самих текстов, здесь у «1С-СофтКлаб» все хорошо: никаких ошибок или опечаток нет, текст читается легко, и пожаловаться можно разве что на мелкий шрифт субтитров. Продается Shattered Dimensions в двух вариантах: это DVD и jewel-упаковки, разница в цене около пятисот рублей. Никаких бонусов ни одна из комплектаций в себя не включает, поэтому переплачивать нет смысла даже фанатам – сэкономленные деньги лучше потратить на оригинальные комиксы. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.0

хорошо

6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**

6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**

6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**

6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**

6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999

6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**

6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**

6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**

6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**

6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

MINECRAFT

01

В КУБЕ

РАЗРАБОТЧИК: Маркус Перссон (Marcus Persson) **ИНТЕРНЕТ:** http://www.minecraft.net

С начала нужно построить дом. Желательно до наступления темноты: согласно классической традиции, опасаться здесь нужно тех, кто приходит из мрака. Впрочем, можно обойтись и ямой – там тоже можно спрятаться, когда солнце вдруг покатится к горизонту (а закат тут всегда приходит неожиданно). Когда яма (или дом) готовы, можно приступать к древнему таинству созидания материи: палка, палка, огуречик – получился человечек, только вместо палок и овощей придется использовать разноцветные параллелепипеды. Параллелепипед, как очень быстро становится понятно, является главной составляющей частью этого мира, все под этим солнцем сделано из таких фигур: например, верстак удивительным образом собирается из четырех кубических (в прямом смысле) единиц дерева. Дерево можно собирать руками, а можно – с помощью топора; топор, в свою очередь, состоит из трех блоков дерева и двух палок. Что? Из чего состоят палки? Ну, это совсем просто: палки не состоят, они изготовляются – тоже из дерева, само собой. Вот если бы вы спросили, из чего состоят плеер, книжный шкаф и компас…

Minecraft – одна из самых популярных интернет-забав последнего времени – создается, как и многие другие инди-игры, одним человеком. Но, в отличие от других инди, более или менее играбельная версия Minecraft продается за десять евро (сейчас Minecraft находится в стадии альфа-тестирования, и как только разработка дойдет до бета-версии, цена на игру вырастет вдвое). Существует и бесплатный вариант игры, но он лишь в самых общих чертах демонстрирует основные принципы геймплея и в настоящее время автором не

От ТАКОГО, конечно, захватывает дух. Но Minecraft способна на гораздо большее, честное слово.

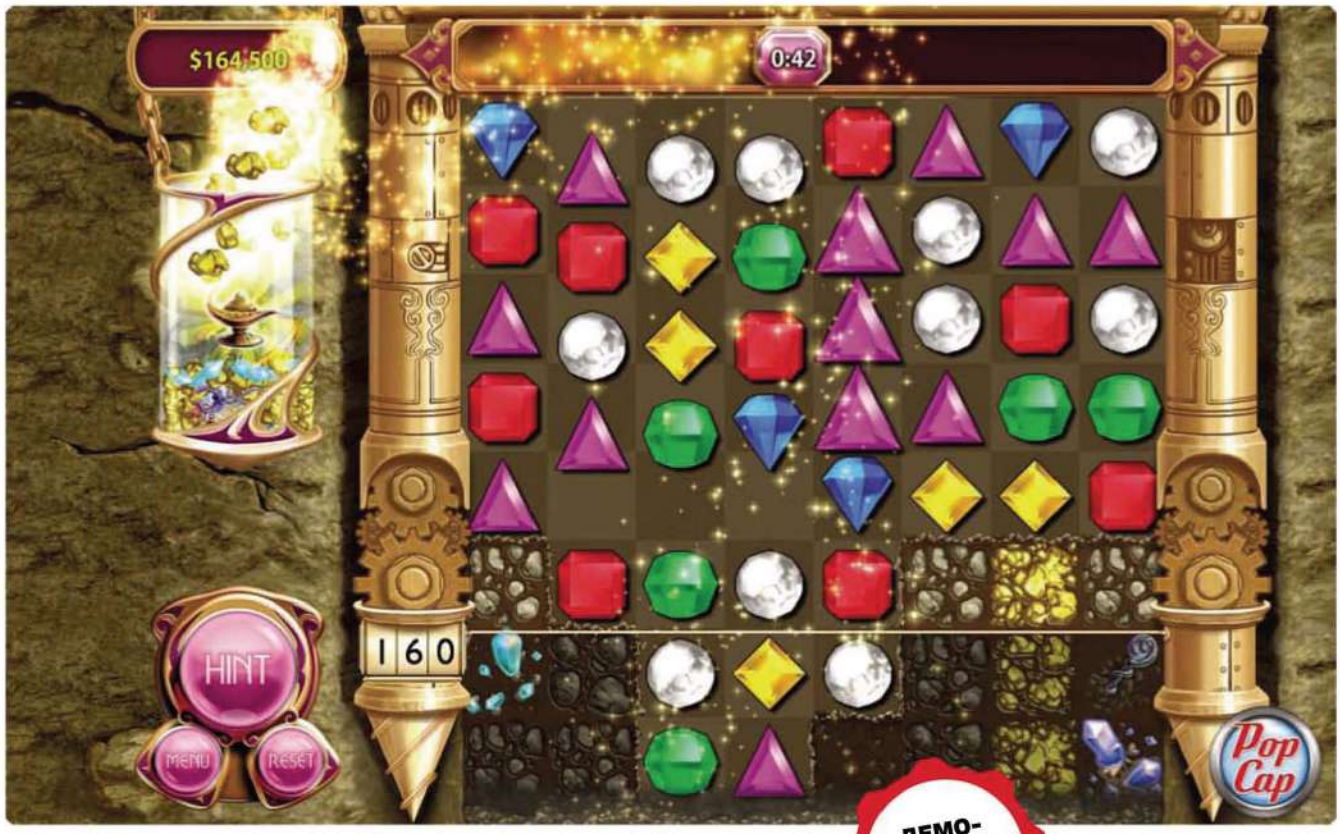
поддерживается; в той Minecraft, что за деньги, есть инвентарь, крафтинг, монстры и мультиплеер. Люди исправно платят эти самые десять евро – в том числе и потому, что им просто интересно, что еще сможет прикрутить Маркус Перссон к своему симулятору счастья – а взамен каждую пятницу получают самые разные обновления. Рецептом успеха игры заинтересованы влиятельные индустриальные лица; то тут, то там возникают дрянные клоны оригинальной программы; восторженные отзывы пишут даже те, кто до этого на равных мог общаться только с «Веселой фермой». По всем признакам – феномен, ключевое событие, новый направляющий вектор. Сайтом русскоязычного сообщества, посвященным независимой игре, сейчас трудно кого-либо удивить – но если у такой игры появляется собственная русскоязычная википедия, это что-то да значит. Возможно, даже больше, чем злосчастные десять евро. Наверное, Minecraft просто повезло – но более вероятно, что Перссон, человек в равной мере талантливый и прагматичный (количество купивших игру уже перевалило за полмиллиона), просто первым додумался объединить основные принципы казуальных игр из соцсетей и механику хардкорных MMORPG. Мир, который можно изучать, модифицировать и всячески подстраивать под себя, – это, конечно, социальные сети. Десятки основных составных элементов, сотни возможных их комбинаций, необходимость самостоятельно конструировать из первичных блоков все более и более сложные предметы, причем безо всяких подсказок, ориентируясь исключительно на логику и внешнее сходство, – это уже древний, бородатый хардкор. Давно мы не видели игр, продающихся за деньги, которые изначально не дают игроку ничего, кроме открытого мира: твори, выдумывай, пробуй. Карта, на которой происходит действие игры, называется автором «бесконечной» – при этом всю вселенную Minecraft при желании можно буквально разобрать по кусочкам: если достаточно долго в поисках необходимых

ХОЧЕШЬ ВЫЖИТЬ В МИРЕ, СОСТОЯЩЕМ ИЗ АДСКОЙ ГРЯЗИ, ГЛИНЫ, ГРАВИЯ И ЕЩЕ БОГ ЗНАЕТ ЧЕГО ЕЩЕ, – ВКЛЮЧАЙ ГОЛОВУ.

ресурсов рыть извилистые туннели, проваливаясь при этом в какие-то жуткие пещеры, можно натуральным образом отыскать край всего сущего и вывалиться за пределы локации. Впрочем, гораздо интереснее общаться с курицами, коровами и свинозомбями (это дружественные, если что, создания – во всяком случае, по умолчанию) или сражаться со скелетами, пауками и скелетами на пауках. Или выстраивать электрические цепи из красной пыли и горящих факелов.

Собственно, никакой конкретной цели в Minecraft нет. Платный режим игры носит название «Выживание» – вот вам и цель, и мотивация. Хочешь прожить в мире, состоящем из адской грязи, глины, гравия и еще бог знает чего еще, какое-то количество времени – включай голову, пытайся понять законы, по которым он функционирует. Они на самом деле не так уж и сложны, эти законы: золотая руда после переплавки превращается в золото; алмазные составляющие делают любой инструмент крепче и надежней; на земле можно разбивать грядки и высаживать пшеницу. Врага лучше бить мечом, а отбиваться от нападения проще в комплекте брони. С печкой теплее, чем без нее. Другое дело, что простое неизбежно переходит в сложное – и вот уже на карте, которая еще совсем недавно представляла собой составленную из разноцветных кубиков пустошь, возникает железная дорога, по которой катятся груженные углем вагонетки. И это уже не стратегия и не ролевая игра – это симулятор основ бытия и эволюции ума. В конце концов, давным-давно все тоже начиналось с того, чтобы построить укрытие до темноты… и видите же, до чего дошло. ■

Автор:
Егор Антоненков



ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

02

BEJEWELED 3

DEVIL IN A NEW DRESS

РАЗРАБОТЧИК: PopCap Games **ИНТЕРНЕТ:** www.popcap.com

По большому счету, Bejeweled 3 была не нужна. Только что Bejeweled Blitz вывели из браузера в отдельную игру, двухлетней давности Bejeweled Twist все еще интересен (такие игры почти не стареют), да и предыдущая часть, Bejeweled 2, до сих пор на высоте – теперь она живет в кармане джинсов, в приложении для айфона. На Facebook можно найти кучу интересных игр, где надо выстраивать ряды из драгоценных камней – вы играли в Bad Apples? Или тот же Puzzle Quest – сильнейшая игра. Кому нужен этот Bejeweled 3?

А потом вы запускаете игру и понимаете, что PopCap Games в очередной раз сровняли с землей всех своих якобы конкурентов. Нет ничего лучше Bejeweled 3.

Основная механика осталась нетронутой. На игровое поле засыпаются разноцветные драгоценные камни, которые надо менять местами, выстраивая ряды из трех и более одинаковых блинг-блингов. После этого PopCap начинают понемногу менять правила для каждого режима – и в результате получаются кардинально разные игры. Одно включение-выключение таймера выворачивает наизнанку все ваше поведение, а это далеко не единственная переменная.

Например, режим Lightning. Дается

Diamond Mine – лучший режим Bejeweled 3: здесь все правильно.

ЗДЕСЬ ЕСТЬ ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ ВАМ, ВАШЕЙ ДЕВУШКЕ, РОДИТЕЛЯМ И, КАЖЕТСЯ, ДАЖЕ СОБАКЕ – ЕСЛИ БЫ ОНА УМЕЛА ИГРАТЬ В BEJEWELED.

Сейчас все взорвется, и обстановка на поле кардинально изменится.

Чтобы собрать все значки, нужно относиться к Bejeweled 3 как к эльфу 80-го уровня.

одна минута, задача – набрать максимум очков. Тут, понятно, начинается судорожная скоростная перестановка камней: при хороших комбинациях на поле выбрасываются драгоценности, прибавляющие к таймеру пять или десять секунд, за это время можно сделать еще несколько правильных движений, еще раз увеличить цифру таймера, и так по кругу – пока не выйдет время. Пульс учащается вместе с темпом фоновой музыки (техно здесь как никогда кстати) – полное погружение в игру. Этот режим даже лучше, чем Bejeweled Blitz, если вы понимаете, о чем мы.

И полная противоположность Lightning – режим Poker. Пять карт – пять ходов, вместо мастей – цвета камней. Удалось пять раз подряд составить ряды из одинаковых камней? Это флэш, самая сильная здесь комбинация. Таймера нет, но постепенно все начинает усложняться – например, появляется запрет на комбинацию «одна пара». И снова полное погружение в игру – но на этот раз спокойное и вдумчивое.

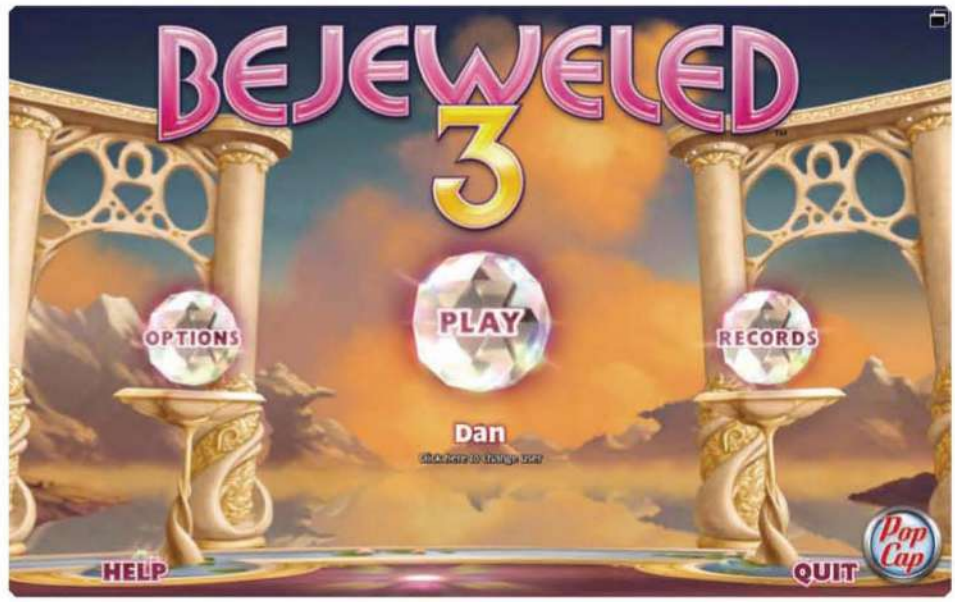
А еще есть Diamond Mine, в котором надо устраивать раскопки в поисках сокровищ: убрали пласт земли, получили еще 30 секунд времени, роем дальше. Quest, в котором игра знакомит нас со всеми режимами через 40 уровней. И, конечно, совершенно сумасшедший Zen – для релаксации. Проиграть нельзя, на фоне звучат приятные эмбиентные шумы, снизу выводятся позитивные аффирмации и, более того, игра подсказывает, когда вдыхать и выдыхать.

Все это показывает, что пока другие разработчики копировали идеи Bejeweled, робко играли с нововведениями и кое-как на костылях приходили к успеху, PopCap создали очередного гиганта, просто немного изменив правила игры.

На скриншотах Bejeweled 3 кажется поделкой старшеклассника, нарисованной в «фотошопе» после уроков. У PopCap всегда были проблемы со стилем, но в данном случае наблюдается какой-то странный психологический эффект: когда игра запускается и взгляду предстают все эти розовые меню и фэнтези-бэкграунды, понимаешь – все так и должно быть, с дурной графикой и закадровым голосом маньяка, ведь иначе это не Bejeweled.

К тому же взрывы. Это не очень характерный комплимент для казуальной игры, но Bejeweled 3 невероятно зрелищна. Несколько детонирующих камней находятся рядом, взрыв, начинается цепная реакция, сверху падает новая партия драгоценностей, еще один взрыв – на этот раз он задевает другую побрякушку, которая сносит все по вертикальным и горизонтальным рядам. Рот непроизвольно приоткрывается в удивлении. А когда внизу экрана выдвигается кнопка, предлагающая посмотреть instant replay в замедленном времени, челюсть падает на пол.

Сквозь всю игру проходит ощущение, что PopCap делали что-то вроде Gears of War от мира казуальных игр. Судя по результату, так оно и есть.



Короче говоря, добро пожаловать. Здесь есть чем заняться вам, вашей девушке, родителям и, кажется, даже собаке – если бы она умела играть в Bejeweled.

Игры зачастую торопятся распрощаться с нами: основная линия пройдена, дополнительные миссии тоже, до свидания. Bejeweled 3 сделана по-другому – у нее нет конца; тот, кому игра надоест, вернется через месяц и – смотрите – он снова с нами. Это как купить игровую карточку World of Warcraft после долгого перерыва, только Bejeweled 3 предоставляет вторую и последующие дозы бесплатно.

Сначала вы доведете Quest Mode до победного, стопроцентного, конца. Потом откроете все дополнительные режимы – это несложно. Теперь можно начинать охоту за значками (badges) – местным аналогом «ачивментов». В команде PopCap явно есть несколько злых гениев от мира психологии: хочется получить все награды, занять первое место во всех рейтингах и вообще всячески потешить свое эго (тут стоит заметить, что в фейсбуковской Bejeweled Blitz все еще страшнее – помимо вас, там присутствуют и ваши знакомые со своим эго наперевес).

К тому времени, когда треть значков будет собрана, игра все еще будет считать, что вы beginner. Это намек. Вы здесь надолго.

Автор:
Егор Антоненков

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Firemint концентрируются на создании игр для мобильных платформ, Flight Control HD – их первый проект, выпрыгнувший из кармана джинсов в большую жизнь (игру адаптировали не только для PC, но и для PlayStaion 3 с контроллером Move). На привычных для нее айфонах компания считается одной из самых успешных: Flight Control уже второй год держится в топах продаж, а их последнюю работу Real Racing 2 лучше всего использовать в качестве наглядной иллюстрации того, на что способна мобильная платформа при наличии прямых рук.

FIREMINT

FLIGHT CONTROL HD

03

КАК ПРИВЕСТИ АЭРОДРОМ В ПОРЯДОК

РАЗРАБОТЧИК: Firemint **ИНТЕРНЕТ:** www.firemint.com

Суть Flight Control объясняется буквально на пальцах: есть аэропорт с несколькими взлетно-посадочными полосами, есть самолеты и вертолеты, которые, понятно, должны приземлиться, есть авиадиспетчер – вы. Ничего сложного: надо просто рисовать «Боингам» и кукурузникам траекторию посадки, не давая им столкнуться в воздухе.

Пока первую минуту самолеты неспешно раскидываются по своим полосам, параллельно можно читать книжку – и Flight Control кажется жутко скучной. А потом начинается хаос и паника: реактивные самолеты летают быстрее вертолетов, а ведь есть и другая техника, со своей скоростью и размерами. Все это начинает заполнять экран в невероятном количестве, приходится решать кучу вопросов за раз. Рано или поздно происходит столкновение, игра заканчивается, поздравляем – очередной тест на многозадачность провален. Больше никакого чтения.

Flight Control – история маленькой игры, которая очень хотела стать большой. Год назад она появилась в эпплвском App Store в виде отличного таймкиллера для айфона – было очень удобно рисовать траектории полета пальцем. Потом поступил в продажу iPad, а вместе с ним и новый Flight Control для увеличенного экрана. Оказалось, что так играть гораздо приятнее. Следующий шаг команды Firemint был более рискованным: чтобы попасть на еще большие экраны, их игре пришлось распрощаться с тачскринами. Как выяснилось, мы ничего не потеряли. Flight Control HD для компьютеров – все та же отличная маленькая игра, которая подружилась с мониторами. Управление мышью – такое же интуитивное, как и пальцами – вам ведь не нужно объяснять, как с ней обращаться? А увеличенное разрешение экранов даже развязало авторам руки: только в этой версии есть несколько эксклюзивных гигантских аэропортов, которые бы просто не уместились в айфон.

Flight Control HD – лучше, красивее и интереснее своего оригинала. Проблема в другом: теперь игра идет против своей собственной природы – природы таймкиллера, развлечения для свободной минуты, поездки в метро и ожидания в очереди. Когда же в двух кликах от тебя находятся Black Ops и новый Hot Pursuit, приоритеты несколько меняются. ■

Если мы срочно не вмешаемся, то обведенные красным самолеты столкнутся. Гейм овер.

Наш первый аэродром. Игра считает его самым простым, но ей лучше не доверять.

SUPER CRATE BOX

НЕ САНТЕХНИК

РАЗРАБОТЧИК: Vlambeer
ИНТЕРНЕТ: http://www.supercratebox.com

Super Crate Box, как утверждается авторами, призвана вернуть компьютерные игры в их золотой аркадный век, когда единственной целью игрока было занять первое место в итоговом рейтинге. Смелое заявление – учитывая то, что мода на ретро и старые восьмибитные триллеры постепенно сходит на нет (выросшие дети соглашаются с тем, что старые «танчики» на «Денди» – это клево, но проходить все девяносто девять уровней подряд, не имея возможности сохраниться, все же не готовы)… однако люди из датской студии Vlambeer знают, о чем говорят. Людей всего двое, но их Super Crate Box, эта аркадная немезида, буквально на днях была выдвинута авторитетным порталом bytejacker.com на соискание звания лучшей бесплатной игры от независимого разработчика за отчетный год. Так что кто его знает, вдруг золотой век и вправду не за горами?

Super Crate Box, выполненная в традиционной low-pixel стилистике, – очевидная наследница Mario Bros., но не той, что «Thank you Mario! But our princess is in another castle!», а другой, самой первой – там, где отважный водопроводчик прыгает по единственному экрану, собирая монетки и вступая в противоборство с неочевидно враждебными тортиллами. Vlambeer взяли механику, ускорили темп приблизительно в сто раз и дали главному герою в руки базуку – такое вот творческое переосмысление. Ну и для того, чтобы перейти на новый уровень, нужно не уничтожить всех врагов, как в Super Mario (они бесконечны), а собрать определенное количество особых предметов – ящиков. Тонкость в том, что каждый ящик случайным образом меняет вид оружия, которым безымянный главный герой прочищает себе путь, – таким образом, не получится использовать для победы какую-то определенную тактику: согласитесь, стрельба из дробовика и стрельба из двух пистолетов по-македонски – вещи совершенно разные, а предсказать, что именно находится в следующем ящике, решительно невозможно. Понятно одно: если у тебя сейчас пулемет, уже через секунду пулемета у тебя не будет.
Играется все это, как и звучит, абсолютно безумно. Враги, которым удалось избежать пули и добраться до нижней части экрана, вновь падают сверху и начинают действовать уже в режиме берсерка (совсем как в Mario Bros., ага); периодически на пути героя возникает гидроцефальное нечто размером в половину экрана; начиная с пятой или шестой локации уровни превращаются в настоящий геометрический ад. Герой гибнет приблизительно каждые три секунды, оторваться же и послать все это к такой-то матери абсолютно невозможно. Ничего не попишешь, магия старой аркадной школы: пусть музыка только имитирует старенький восьмибитный саунд, с безумием – тем самым, породы древних игровых автоматов – здесь полный порядок. ■

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

ГЕРОЙ ГИБНЕТ ПРИБЛИЗИТЕЛЬНО КАЖДЫЕ ТРИ СЕКУНДЫ, ОТОРВАТЬСЯ ЖЕ И ПОСЛАТЬ ВСЕ ЭТО К ТАКОЙ-ТО МАТЕРИ АБСОЛЮТНО НЕВОЗМОЖНО.

04

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

НОВОСТИ FREE 2 PLAY | О СЕТЕВЫХ ИГРАХ, КОТОРЫЕ НЕ НУЖНО ПОКУПАТЬ

ОСТОРОЖНО, СЕРВЕР ОТКРЫВАЕТСЯ

ВАЖНЕЙШИЕ АНОНСЫ ПРОШЛОГО МЕСЯЦА

Сразу две онлайновые условно-бесплатные RPG закрылись в прошлом месяце – Deco Online и Phoenix Dynasty, разработчики которой поблагодарили геймеров и отметили, что решение остановить работу серверов далось им тяжело. Зато веселый free 2 play файтинг GetAmped 2 отметил свой полноценный релиз – со стадии открытого бета-тестирования игра перешла в штатный режим работы. По этому поводу ее создатели приготовили для пользователей ряд бонусов, и самый привлекательный из них – одиночный режим игры. В конце года также вышел восьмой по счету масштабный пакет обновлений для Dungeons and Dragons Online, включающий в себя четыре новых квеста и дополнительные предметы и снаряжение. Доступно все это как для подписчиков, так и для пользователей условно-бесплатной версии. Также стало известно, когда русская версия «Властелина колец» перейдет на free 2 play рельсы – состоится это, скорее всего, будущей весной. Mail.Ru обещает провести бета-тестирование условно-бесплатной версии игры в середине февраля. A Nival Network объявила о начале открытого бета-теста игры «Путь императора», превью на которую мы опубликовали в прошлом месяце. ■

GetAmped 2 – глупый, но забавный ММО-файтинг.

Мир Dungeons and Dragons Online снова стал больше – чем не повод вернуться в игру или познакомиться с ней?

MICROSOFT НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

НА PC БУДУТ ИГРЫ С ПОДДЕРЖКОЙ KINECT

Суперсовременный игровой контроллер для Xbox 360 Kinect в Европе поступил в продажу 10 ноября, и уже к концу месяца было распродано два с половиной миллиона устройств. Отмечая феноменальный успех, в Microsoft начали думать над способами преумножить собственную прибыль – и придумали: ровно через месяц стало известно, что поддержка Kinect будет и в компьютерных играх. Первопроходцем станет азиатская MMO Divine Souls. Больше всего она похожа на квестовый режим приставочной Tekken и, по сути, является хорошо сделанным многопользовательским beat'em up. Разработчики отмечают, что Kinect, как и джойпад, поможет подружить их проект с массовой аудиторией. Что ж, с этим сложно спорить – многие скачают игру только ради возможности опробовать чудесное устройство на компьютере. В этой связи есть, правда, множество вопросов: мониторы, как правило, намного меньше телевизоров, не создаст ли это дополнительных трудностей для игрока? И как Kinect-управление будет реализовано в скоростной MMO? Так или иначе, опыт создателей Divine Souls должен стать показательным, поэтому с любопытством ждем. ■

Не судите по скриншоту. В действительности Divine Souls – суровый мужской файтинг, хоть и на азиатский манер.

В Microsoft работают прекрасные маркетологи. Два с половиной миллиона Kinect за месяц продаж – отличные результаты.

КОСМИЧЕСКАЯ АРКАДА

ПОДРОБНОСТИ ВОЙНЫ ЗВЕЗДОЛЕТОВ BLACK PROPHECY

Ожидаемую в узких кругах MMO Black Prophecy, в которой звездолеты выполняют всевозможные задания и параллельно расстреливают друг друга в огромном космическом пространстве, теперь можно обсуждать вслух, с нее сняли запрет на распространение информации. Разработчики также открыли свободный доступ к форуму, где обсуждается закрытый бета-тест игры. Геймеры тут же стали создавать и распространять свой собственный контент (скриншоты и видео) и заодно делиться своими мнениями. Впечатления от закрытого бета-теста разные, однако все игроки сходятся в одном: этот проект поражает своей красотой, но его нужно в срочном порядке доделывать – тут почти нет никакого баланса между звездолетами и постоянно возникают технические проблемы. Black Prophecy то лагает, то виснет намертво. Хотя времени на исправление ошибок еще много – проект должен перейти на стадию ОБТ в первой половине этого года, до этого момента создатели должны исправить хотя бы лаги. ■

К игре предъявляют массу претензий, причем не столько к геймплею, сколько к стабильности работы приложения – хотя технические проблемы к релизу наверняка исправят.

Красоты у Black Prophecy не отнять. За игрой стоит начать следить хотя бы из-за графики.

ПРОДОЛЖЕНИЕ КРИМИНАЛЬНОГО ЧТИВА

ВЫШЕЛ НОВЫЙ ЭПИЗОД CRIMECRAFT

Ключевое отличие от APB в отсутствии машин – без них CrimeCraft больше похожа на классический шутер начала нулевых.

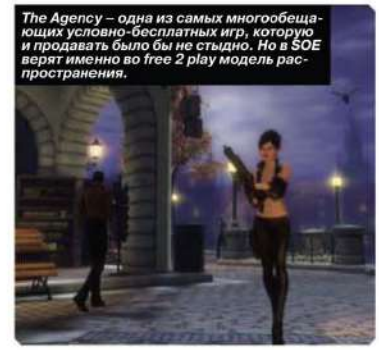
Перестрелки в CrimeCraft такие же, как раньше – системы укрытий нет, можно всего лишь бежать вперед, паля во все стороны и надеясь зацепить противника.

В то время как с APB происходят непонятные метаморфозы, ее основной конкурент CrimeCraft прекрасно себя чувствует – разработчики выпустили четвертый эпизод игры, который носит название Bleedout. Подписчики получат приглашение к новому сюжетному режиму автоматически, пользователи условно-бесплатной версии смогут приобрести дополнительную кампанию в специальном внутриигровом магазине. Новая серия также доступна в Steam, ее стоимость составляет 300 рублей. Сюжетное продолжение вновь сопровождается стилизованными под комиксы картинками – именно через них рассказывается здешний сюжет. Рисовал их известный автор комиксов Дэвид Уильямс, который в прошлом сотрудничал с такими компаниями, как Marvel и DC. Сама же CrimeCraft является аналогом APB, только без машин, то есть агрессивным шутером от третьего лица с sandbox-миром – городом Sunrise City, который поделен на несколько районов. Каждый из них служит для строго определенных целей – торговли, крафта или перестрелок. Кажется, что это идеальная замена APB, да еще с сюжетом? Судите сами: машин тут нет, стрельба реализована, как в шутерах от третьего лица начала нулевых, а окружение очень картонно. Зато иллюстрации к четвертому эпизоду игры рисовал Дэвид Уильямс. ■

Количество игроков в NFS:World растет, несмотря на критические отзывы.

ТРИ МИЛЛИОНА АВТОМОБИЛЕЙ

В сентябре Electronic Arts отменила в Need for Speed: World плату в двадцать долларов после десятого уровня и тут же отметила регистрацию миллионного игрока, а к декабрю количество пользователей увеличилось уже до трех миллионов. Безоговорочный успех NFS: World заставляет разработчиков постоянно улучшать саму игру – теперь в ней есть динамическая смена дня и ночи и расширенные возможности по кастомизации автомобилей. ■



The Agency – одна из самых многообещающих условно-бесплатных игр, которую и продавать было бы не стыдно. Но в SOE верят именно во free 2 play модель распространения.

ПЛАНЫ SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Своими планами на ближайшее будущее поделилась Sony Online Entertainment. Стало известно, что релиз одной из самых многообещающих условно-бесплатных игр The Agency откладывается, игра выйдет не раньше второй половины этого года. Точная дата появится позднее. Кроме того, в скором времени должен состояться анонс нового проекта в жанре MMOFPS. По слухам, им станет продолжение легендарной Planetside. Так это или нет, узнаем уже в марте. ■

ИГРАТЬ!

DUNGEONS AND DRAGONS ONLINE
www.ddo.com

DIVINE SOULS
divinesouls.outspark.com

BLACK PROPHECY
www.blackprophecy.com

CRIMECRAFT
www.crimecraft.com

NEED FOR SPEED: WORLD
world.needforspeed.com

Автор:
Иван Сапров

BLOODLINE CHAMPIONS

СМЕРТЕЛЬНЫЕ СХВАТКИ В ИЗОМЕТРИИ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Funcom
- **РАЗРАБОТЧИК:** Stunlock Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.bloodline-champions.com
- **ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** открытое бета-тестирование

Почти вся суть Bloodline Champions в одном предложении: десять человек делятся на две равные команды и выходят на маленькую арену стрелять друг в друга заклинаниями. Внешне это похоже на Defense of the Ancients (изометрия), а вот играется как Quake или Unreal Tournament.

Bloodline Champions изо всех сил старается выглядеть серьезнее и сложнее, чем она есть на самом деле, и какое-то время ей это даже удается. Тут довольно хитрый сюжет, который хоть и доступен только на официальном сайте, все равно может сравниться по крайней мере с дешевой литературой; тут дикое главное меню с кучей информации и ненужными иконками, от которых в глазах рябит; тут довольно много персонажей и сложная система классов. Но все это имеет значение ровно до первой схватки. Стоит оказаться на арене, и представление о Bloodline Champions меняется кардинальным образом и, кажется, навсегда.

ПО ЛЕЗВИЮ НОЖА

Битва с первых же секунд превращается в какой-то ад; «гладиаторы» из разных концов арены сломя голову несутся к центру и параллельно начинают стрелять магическими заклинаниями – если умеют, конечно. Не успеваешь опомниться, как один из соперников уже размахивает тяжелым мечом перед твоим героем. В таких экстремальных условиях есть два варианта развития событий: или убежать, позорно поджав хвост, или со звериным оскалом начать ответную бомбежку ударами (и в порывах ярости сломать левую кнопку мыши). Приемов тут на самом деле несколько. За главные отвечают обе кнопки мыши, за специальные – клавиатурные клавиши. Почти все суператаки требуют перезарядки, поэтому в боях ими пользуются в исключительных случаях. Итог в любом случае предопределит скорость пальцев – выиграет тот, кто окажется быстрее. А за жизнь нужно цепляться всеми силами, респаунов здесь не предусмотрено, и каждая смерть может повлиять на исход противостояния. Да и всем известно, какая репутация у лузеров.

Кажется, что при создании уровней разработчики черпали вдохновение откуда только можно, начиная с восточных сказок и заканчивая азиатскими мифами.

КРОВАВЫЙ СПОРТ

За Bloodline Champions стоят люди из Funcom (Age of Conan: Hyborian Adventures, Anarchy Online, The Secret World), которые уже заявили о своем желании превратить новую игру в киберспортивную дисциплину. Возможно, именно для киберспортсменов она и разрабатывается. Сложно представить простого геймера, который хотя бы несколько часов подряд будет играть в Bloodline Champions.

В общем, ничего хитрого в Bloodline Champions нет, но этим она и подкупает: это примитивная и чрезмерно тупая, но увлекательная игра – особенно если играть с реальными друзьями. Товарищей можно пригласить в два счета, отправив письмо на электронный адрес. Здесь вообще неплохая социальная составляющая: с друзьями легко сгруппироваться, есть текстовый чат. Не хватает голосового сообщения, но выручает Skype. Тем более что приложение работает в оконном режиме.

ФАЛЬСИФИКАЦИЯ

Разработчики предугадали, что в адрес их игры посыплются обвинения в излишней простоте, поэтому добавили сюда несколько дополнительных режимов – например, захват и удержание контрольных точек. Однако действие на арене все равно рано или поздно сводится к истреблению врагов на карте. Более высоких целей никто из геймеров, кажется, и не преследует. Никак себя не проявляют и ролевые элементы. Прокачки нет (по словам создателей, они поставили перед собой цель сделать игру, в которой все решает мастерство геймера, а не какие-то другие факторы), а что касается системы классов – на нее сейчас никто не обращает внимания. Игроки просто несутся в бой. Всего доступно двенадцать чемпионов (еще четыре – за отдельную плату), которые, в свою очередь, делятся на четыре класса: медики, танки, стрелки и бойцы поддержки. Специализация должна привнести в игру тактический элемент, но пока от хаоса не спасает. Возможно, через пару месяцев после официального релиза, когда сформируются команды, ситуация поменяется.

С Bloodline Champions одна проблема: она быстро надоедает. Динамичные бои – это, конечно, весело, но только до поры до времени. В какой-то момент возникнет желание не то что выключить игру, а вообще снести ее и забыть навсегда. Делать этого вот так, сгоряча, наверное, не стоит, потому что перед нами как раз тот случай, когда проект может оказаться востребованным в любой момент. Все-таки растерзать несколько колдунов перед сном, попивая молоко с печеньем, – то еще удовольствие. Хотя со временем тут наверняка сформируются свои команды, появится тактика, и бездумная беготня по уровням с мечом наперевес уйдет в прошлое, уступив свое место продуманным заранее командным действиям. Но это если и произойдет, то точно не в ближайшем будущем.

На момент написания этого материала игра находилась на стадии открытого бета-тестирования, но к поступлению номера в продажу должен уже состояться финальный релиз. Bloodline Champions будет продаваться в нескольких вариантах: один из них условно-бесплатный с внутренним магазином, а остальные – с премиум-аккаунтом и бонусами. Мы рекомендуем первый вариант. ■

Несмотря на то что локации маленькие, их лучше выучить наизусть. В схватке знание уровней только пригодится.

«ГЛАДИАТОРЫ» ИЗ РАЗНЫХ КОНЦОВ ЛОКАЦИИ СЛОМЯ ГОЛОВУ НЕСУТСЯ К ЦЕНТРУ И ПАРАЛЛЕЛЬНО НАЧИНАЮТ СТРЕЛЯТЬ МАГИЧЕСКИМИ ЗАКЛИНАНИЯМИ.

Это только кажется, что экшна немного, на самом деле вот в данный момент творится неуправляемый кошмар.

Впечатляет визуальный дизайн. Каждый персонаж – чуть ли не произведение искусства. Ну ладно, утрируем. Но выглядят хорошо.

Врагов иногда лучше обстреливать на расстоянии, особенно если ответить им просто нечем.

НЕ DOTA

Bloodline Champions часто называют клоном популярной модификации к Warcraft 3 – Defense of the Ancients, но это не совсем правильно: из общего у них разве что изометрический вид. Куда больше Bloodline Champions похожа на простенькие сетевые шутеры, которые, по крайней мере, работают примерно так же: маленькая карта, небольшое количество участников и бесхитростная цель – всех убить.

Автор:
Иван Сапров

ЗА ЧТО НУЖНО ПЛАТИТЬ?

В способах оплаты Jade Dynasty не отличается от других условно-бесплатных игр. Вся система основана на микротранзакциях. Есть внутриигровой магазин, в котором за реальные деньги продаются важные для геймплея вещи. Без них в принципе можно обойтись, но в таком случае вряд ли удастся в полной мере насладиться игрой – особенно на поздних этапах. С другой стороны – пока не втянетесь, можно не платить ни копейки.

JADE DYNASTY

КИТАЙСКАЯ MMORPG С ПОЛЕТАМИ НА МЕЧАХ, ЖЕНИТЬБАМИ И РЫБАЛКОЙ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Perfect World Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Mail.Ru
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cubinet Interactive
- **ИНТЕРНЕТ:** jd.mail.ru

Если верить людям из Perfect World Entertainment, почти все мужчины и некоторые женщины в Древнем Китае только и делали, что дрались, женились, медитировали и ловили рыбу. Порой в них вселялись разные духи, однако на быте этот малоприятный факт никоим образом не сказывался.

От предыдущих работ издательства Perfect World Entertainment, Ether Saga Online и, собственно, Perfect World, Jade Empire отличает одна маленькая, но довольно важная деталь – здесь присутствует автоматическая прокачка, которая сильно упрощает развитие персонажа. В новой игре у каждого воина есть собственный призрачный дух, так называемый Эспер (Esper), который в любое время готов взять условного хозяина под свой контроль. Основное предназначение этого помощника управлять протагонистом, пока вы находитесь не за компьютером, – таким вот простым способом разработчики легализовали систему автопрокачки. Отныне можно запустить игру и спокойно заняться своими делами, даже не поглядывая на монитор – Эспер все сделает за вас. До того как отдать персонажа в распоряжение компьютера, необходимо задать определенные параметры: какими приемами герой будет пользоваться, на противников какого уровня нападать. Кстати, беспокоиться за здоровье персонажа, отпуская его в самостоятельное плавание, – дело лишнее, потому что, как только уровень его здоровья опустится до критического, он моментально начнет себя лечить. Опыт начисляется и когда протеже медитирует – причем во время этого ритуала совсем необязательно находиться в онлайне.

НАРОД ПРОТИВ ДРЕВНЕГО КИТАЯ

Из-за всего этого PvE-составляющая игры сводится к самому минимуму. Мало кто самостоятельно бегает по локациям и убивает сотни однотипных монстров. Всю грязную работу герой выполняет под управлением компьютера, игроку же остается только подо-

Начать Jade Dynasty придется голышом, но снаряжение появится в первые же десять минут.

Мобы стандартные: птички, кабаны, какие-то разбойники. Хорошо, что прокачку можно пропустить.

ждать, пока персонаж докачается до высокого уровня, чтобы потом погрузиться в полноценную игру. Кстати, разработчики упростили не только прокачку, но и передвижения. Добежать до указанной точки персонаж тоже может сам, без помощи игрока. И опять нужно всего лишь нажать пару кнопок. Компьютер определит кратчайший (но далеко не самый безопасный маршрут), который отобразится на радаре, и древнекитайский воин пустится в путь.

Jade Dynasty делалась с акцентом на PvP, с той мыслью, что игрок максимально быстро разовьет своего персонажа до определенно высокого уровня и сразу же начнет полноценную жизнь в виртуальном мире, на равных с остальными пользователями. Заняться тут и вправду есть чем. К примеру – организовать свой собственный клан. Клан – это не стандартная гильдия, а небольшая группа, состоящая из пятнадцати хорошо знакомых друг с другом человек, которые регулярно проводят совместный досуг. Но это не все: дальше такие сообщества вступают в полноценные альянсы. И уже альянс захватывает сервер. Кроме того, можно не только объединяться в огромные группы, но и объявлять друг дружке войну. Есть здесь также и возможность жениться/выйти замуж. Благодаря всему этому участие в массовых драках действительно увлекает, это, наверное, единственный серьезный повод надолго остаться в Jade Dynasty.

Интересных квестов в Jade Dynasty нет. Только задания в духе «сбегай туда, убей 10 мобов».

ТРЕТЬЯ PERFECT WORLD

Но хорошее впечатление от PvP-составляющей в процессе игры портится маленьким миром, который включает в себя несколько небольших зон, и неинтересной системой классов. Со своим направлением герой определится только с пятнадцатого уровня, до этого момента персонаж будет оставаться «нейтральным». Распределяются все герои по пяти разным школам: Морто, Хаккан, Вим, Айне и Скайя – именно они и выполняют функции классов. За странными названиями скрываются обыкновенные воины, целители и стрелки. Естественно, от первоначального выбора зависит и перечень доступных умений. В стенах каждой школы еще есть и по три разные ветви развития. Вот, в общем-то, и все. В здешнем крафте ничего необычного. Ресурсы для рукоделия покупаются у других игроков или подбираются с поля боя.

Ничего выдающегося собой не представляют и питомцы. Они разнообразны, наделяют героя новыми способностями (даже полетать позволят) и сильно помогают в схватках: на моих глазах за хрупкой девушкой бегала свиноподобная тварь, которая с одного удара валила не самых слабых мобов. Домашние животные стареют и умирают, но после гибели одного проще простого купить себе второго, нового.

Jade Dynasty – хорошая игра, в которой реализовано многое из того, что нужно было реализовать еще в Ether Saga Online. Однако вместо работы над ошибками руководство Perfect World International предпочитает выпускать новые игры, которые отличаются от старых только мелкими деталями и дорабатками. Переходить с Perfect World на Jade Dynasty все-таки стоит – хотя бы для того, чтобы свести унылую прокачку к минимуму.

Не знакомым с Perfect World геймерам на Jade Dynasty тоже стоит обратить внимание. По крайней мере, из-за сеттинга: мир Древнего Китая, где творятся чудеса, – отличный повод скачать и запустить игру хотя бы на несколько часов. Только слишком многого от нее тоже ждать не стоит. Важно понимать, что это вторичный коммерческий продукт, который создан для получения разработчиками быстрой прибыли без особых производственных затрат. ■

▲ *Члены команды из 15 человек предположительно должны быть неразлучны. Кстати, после примыкания к клану появится доступ к новым способностям.*

▶ *Графика не впечатляет, но и отсталой не выглядит.*

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5

Сильная социальная составляющая: можно жениться, объединяться в небольшие группировки и идти войной на другие кланы; симпатичная графика и стиль; упрощенная PvE-часть.

Почти вся механика без изменений перекочевала из Perfect World и Ether Saga Online; Jade Dynasty сделали по старому шаблону и теперь выдают за что-то новое.

КРАСОЧНАЯ СОЦИАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА, КОПИРУЮЩАЯ PERFECT WORLD, НО ВСЕ РАВНО ЗАСЛУЖИВАЮЩАЯ ВНИМАНИЯ.

7.0

хорошо

★ В разделе «Бесплатные игры» все оценки отражают текущее состояние игры и будут изменяться со временем.

КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ?

Порог вхождения низкий: скачиваем клиент с официального сайта, там же регистрируемся и запускаем. В отличие от многих других игр, в Jade Dynasty нет полноценного обучения, зато рядом с местом рождения вашего персонажа можно отыскать городского гида, который за несколько минут расскажет основные принципы игры и направит на правильный путь. Классов одно время тоже не будет, так что забивать голову разными глупостями не придется.

Автор:
Егор Антоненков

TETRIS FRIENDS

БЕСКОНЕЧНОСТЬ

РАЗРАБОТЧИК: Tetris Holding **ИНТЕРНЕТ:** tetrisfriends.com

Линия, линия, еще линия. Дабл, дабл, трипл. Тетрис, бэк-ту-бэк тетрис, осталось еще немного. Дабл. Кейт, Джулия, Альфредо, простите, но сегодня победил я.

Это очень просто и, пожалуй, в чем-то гениально: Tetris Friends подружил знакомую всем игру с браузером и «Фейсбуком». Тысячи людей по всему миру выясняют, кто здесь папочка, а подробная статистика и таблица лучших игроков всячески тешат эго.

Tetris Friends – это 11 вариаций классики: пять сетевых режимов и шесть для одиночек. Для тех, кто не любит конкуренцию и прочий естественный отбор, есть точная черно-белая копия «Тетриса» 1989 года для «Гейм Боя»; но все же самое интересное - там, где есть другие люди.

Механика игры везде одинаковая (и вы ее знаете), от режима к режиму меняется стратегия. Например, Battle: за две минуты надо стереть максимум линий – и отправить их на поле соперника; чем больше продуманных комбинаций, тем лучше. В Sprint все наоборот: здесь нужно как можно быстрее стереть 40 линий, к черту мозг и расчеты. Еще есть Rally, в котором мы наперегонки движемся к низу гигантского стакана, по пути разрушая блоки. Везде свои акценты и свое поведение, порой один успешно использованный бонус (в некоторых режимах можно, натурально, пускать соперникам пыль в глаза или посылать им в гости торнадо) ставит все с ног на голову. Разработчикам удалось главное: каждый режим держит в напряжении, от начала и до конца. Стоит расслабиться, как какой-нибудь Тимми из США (судя по фото, очень любит еду) вырывает победу буквально из рук и пишет в чат «lol pwned». Пятнадцать лет назад «Тетрис» был на «Денди» – в него можно было сразу играть вдвоем, слушать чиптюновскую песню Korobeiniki и всеми доступными способами объяснять соседу по парте, что он делает неправильно. В Tetris Friends тоже есть пространство для самовыражения под названием Win-Grafix и Win-Tone. Благодаря первому вы можете показывать проигравшим соперникам радостные мультики про то, как вы переезжаете их дорожным катком. Благодаря второму после игры лузеры будут вынуждены слушать злобное гыканье. В местном магазине можно купить новый набор фигурок с сердечками, переклеить обои и сделать так, чтобы игру озвучивал Алексей Пажитнов.

Разработчики явно смотрели в сторону PopCap Games, и это очень правильно – результат цепляет с первой минуты. Лучшие режимы работают по схеме Bejeweled Blitz – быстро, емко, после партии сразу же нажимаешь на Play Again. Есть и Daily Spin, один в один скопированный оттуда же - ежедневный «однорукий бандит», подкидывающий различные бонусы.

«Тетрис» потрясающе чувствует себя для игры, которой недавно стукнуло 25. Казалось бы, удивить уже нечем, да и незачем – ну что нового он покажет? Потом ты садишься за игру и пропадаешь. Потому что интересно. И Кейт, Джулия, Альфредо и Тимми думают точно так же. ■

СТОИТ РАССЛАБИТЬСЯ, КАК КАКОЙ-НИБУДЬ ТИММИ ИЗ США ВЫРЫВАЕТ ПОБЕДУ БУКВАЛЬНО ИЗ РУК И ПИШЕТ В ЧАТ «LOL PWNED».

ДРУГИЕ ВЕРСИИ

Для игры в Tetris Friends можно не уходить с «Фейсбука», но там ее разделили надвое. Местный вариант Tetris Friends (http://apps.facebook.com/tetrisfriends) концентрируется на соло-режимах (не считая Sprint 5P), а Tetris Battle (http://apps.facebook.com/tetris_battle) - на соревновательных. Главное отличие в том, что теперь мы можем посмотреть соперникам чуть ли не в глаза – тут они не прячутся за аватарами панд и рыбок. И, конечно, появилась возможность заспамить друзей сообщениями о своих достижениях. Они будут вам рады.

БУДЬ ХИТРЫМ!

СЭКОНОМЬ ТЫСЯЧУ РУБЛЕЙ НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ», ДИСКОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ И ВИДЕОЖУРНАЛ LEVEL UP!

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2300 руб.

ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА – 1300 РУБ.
(ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

Еще выгоднее! Подписка на комплект

«ИГРЫ» (2 DVD) и «СТРАНА ИГР» (1 DVD)

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

ПОДПИСКА – ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из этих способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **(495) 545-0906**;
   – по адресу **115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

УЗНАЙТЕ, КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЬ ЖУРНАЛ НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ!

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **(495) 663-8277** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8-800-200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « » с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « » с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Автор:
Дмитрий Посиделов

АНАТОМИЯ СЦЕНЫ

КОГДА ИГРЫ ХОТЯТ БЫТЬ ФИЛЬМАМИ

Том Круз и Майкл Манн на съемках «Соучастника». Манн известен тем, что на поиски интересных проектов тратит больше времени, чем на их реализацию. Если все пойдет по плану, его следующим фильмом станет гангстерский ретро-боевик «Большой тунец» (Big Tuna), идейный наследник «Джонни Д.».

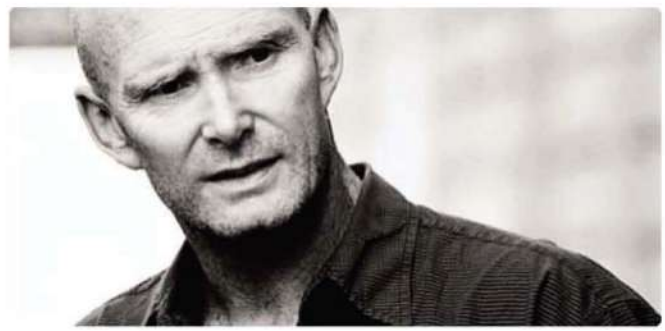
С появлением новых игр уровня Max Payne и Mafia мы все чаще и чаще забываем условные жанровые определения «шутер», «экшн» и «адвенчура», говоря «кинематографическая» или «сюжетная» игра. Привычным делом становятся оживленные дискуссии вокруг статей и заметок под заголовком «Игры как искусство», ни один современный сайт, форум или блог игровой направленности не обходится без сакраментального опроса на тему «Самая атмосферная игра». Игры стали более зрелищными, реалистичными, взрослыми, продвинутыми и глубокими; игры выросли во всех направлениях, жанры перемешались, мир изменился. Игры, в конечном счете, перестают быть играми, становясь чем-то большим – интерактивным кино, аудиовизуальной средой, возведенной в ранг искусства или прикидывающейся таковым.

СМОТРИТЕ В СЛЕДУЮЩЕЙ СЕРИИ

Игры так или иначе всегда стремились походить на кино, но основная беда, с которой чаще всего не справлялись разработчики, – невозможность адаптировать кинонарратив под интерактивную среду. Игры всегда не-линейны, все в них зависит от действий играющего – будет ли тот часами бродить по уголкам вымышленного мира, или же, не оглядываясь по сторонам, молниеносно пробежится по сюжетной линии – каждый раз прохождение будет занимать разное время. Кино – последовательность кадров на пленке, хронометраж фильма не может меняться, и именно это всегда было идеальным условием для расписанной по секундам нарративной структуры, предугадывающей, в каком месте зрителя можно припугнуть, а на какой минуте выдать сюжетный поворот, заставляющий с открытым ртом еще внимательнее следить за происходящим. Создатели игр спотыкаются на сторителлинге почти всегда: каким бы захватывающим ни был сюжет, чаще всего его хватает лишь на увлекательную завязку. Затем игрока отпускают на произвол судьбы – изучение игровой вселенной и выполнение побочных квестов, и интерес может угаснуть. Даже когда в игре нет открытого мира и возможности свернуть налево или направо, если постоянно не подпитывать геймера событиями, он может случайно остановиться, отвлечься на какой-то внешний фактор и забыть пройти игру до конца. Для решения этой проблемы был придуман пассивный нарратив – когда история раскрывается не только в диалогах, скриптовых сценах и CGI-роликах, но и в элементах самой игры – будь то компьютеры с ценной информацией у DOOM 3, обрывки рукописей и телепрограммы из Alan Wake или радиопередачи в Grand Theft Auto. Современные игры стали слишком масштабными и продолжительными, чтобы основательно удерживать внимание игрока, и здесь как никогда пригодилась сериальная драматургия с ее магией сюжетных арок и клиффхэнгеров, которые особенно подошли все еще редким эпизодическим проектам. В остальном же у игр не было преград на пути заимствования известных киносюжетов, героев и антигероев.

ИСТОРИЯ ЖЕСТОКОСТИ

Шведский писатель и журналист Стиг Ларссон говорил: «Мне кажется, второстепенные персонажи часто могут захватывать читателя сильнее, чем



Дэвид Бейтсон, голос и внешность Агента 47 из игрового сериала Hitman. Продюсеры второй экранизации «Хитмэн» обещают актеру камео в фильме. Бейтсон сыграл эпизодическую роль в драме «Рассекая волны» (Breaking the Waves, 1996) Ларса фон Триера.

СНЯТСЯ ЛИ АНДРОИДАМ ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ ОВЦЫ?

Концепт-арты к Deus Ex: Human Revolution от Square Enix и «Немому» (Mute) Данкана Джонса (режиссер фильма «Луна» и сын Дэвида Боуи) передают привет «Бегущему по лезвию» (Blade Runner) Ридли Скотта.

главные». Слова Ларсона наглядно подтверждают обе части Kane & Lynch от датской студии IO Interactive: характер одного из главных героев игры, психопата Линча, был позаимствован у уголовника Уэйнгро – персонажа второго плана культовой картины Майкла Манна «Схватка» (Heat, 1995). Помимо психологического портрета, у Линча – лицо, борода и длинные волосы Уэйнгро, а во второй части игры Линч носит аналогичные солнцезащитные очки; разбитый нос, правда, достался напарнику Кейну. IO Interactive не отрицали, что «Схватка» – их основной источник вдохновения, но никто не мог подумать, что, настолько увлеченная цитированием, студия фактически сделает игру по мотивам. И хотя сюжетная канва Kane & Lynch: Dead Men досконально не следует фильму – те или иные эпизоды опущены и перетасованы – не заметить сходства невозможно. Игра начинается на автостраде с подстроенной аварии тюремного броневика, перевозящего наших героев-смертников, – это прямая отсылка к вступлению фильма, где главные действующие лица грабили инкассаторский автомобиль, на полном ходу перевернув его тягачом. Кроме того, действие нескольких первых глав игры разворачивается в Лос-Анджелесе. Это особенно важно, ведь «Схватка» считается самым масштабным фильмом, когда-либо снятым в этом городе (съемки проходили в 95 локациях), поэтому неудивительно, что третья и четвертая главы также стараются навеять как можно больше ассоциаций с фильмом: здесь будет и ограбление банка, и последующий побег от полиции. В дальнейшем мы увидим еще немало сходства, однако детальный сравнительный анализ, вероятнее всего, подпортит впечатление тем, кто до сих пор не собрался с духом, чтобы осилить трехчасовой криминальный эпик Майкла Манна. В любом случае, в игре есть еще несколько любопытных вещей, на которые хотелось бы обратить внимание. В Kane & Lynch: Dead Men нашла отражение и знаменитая сцена перестрелки с полицией на оживленной улице – эталон реализма в киноэкшне, который последние пятнадцать лет преподают в престижных киношколах и который пытаются повторить киношники и девелоперы от мала до велика. Во имя разнообразия, этот яростный эпизод из фильма перенесен в игру на улицы Токио, однако в остальном команда IO Interactive не сдерживает себя: она одела героев в серые деловые костюмы, повесила на них громадные черные сумки и вручила полуавтоматическое оружие каждому члену бандитской группировки. Символично, что на следующий год после выхода Kane & Lynch: Dead Men создатели Grand Theft Auto IV, американская студия Rockstar Games, также обратились за вдохновением к «Схватке», заодно продемонстрировав датчанам свои профессиональные навыки. Их римейк известной перестрелки был более ярким и детальным с аудиовизуальной точки зрения, а техническое превосходство игрового движка наделило и без того насыщенное действо небывалой зрелищностью. Rockstar Games обращалась к творчеству Майкла Манна много ранее: скандально известная Manhunt впитала море идей из «Охотника на людей» (Manhunter, 1986), самого первого фильма, в котором появляется придуманный писателем Томасом Харрисом персонаж Ганнибал Лектер. Многие кинокритики сходятся во мнении, что «Охотник

РАЗРАБОТЧИКИ KANE & LYNCH НИКОГДА НЕ ОТРИЦАЛИ, ЧТО «СХВАТКА» – ИХ ОСНОВНОЙ ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ.

на людей» – гораздо более удачная экранизация романов Харриса о серийном убийце докторе Лектере, чем вышедшая позже и более успешная в коммерческом плане картина «Молчание ягнят» (The Silence of the Lambs, 1991). Rockstar Games не ограничились заимствованием одного только названия, но и признались в любви к фильму на более тонких уровнях. Так, мрачное музыкальное сопровождение для Manhunt композитор и главный саунд-продюсер Rockstar Games Крэйг Коннер записали на старинном аналоговом синтезаторе Korg Mono/Poly, добившись тем самым эффекта узнавания у зрителей, в свое время дрожавших от страха на открывающих кадрах «Охотника на людей».

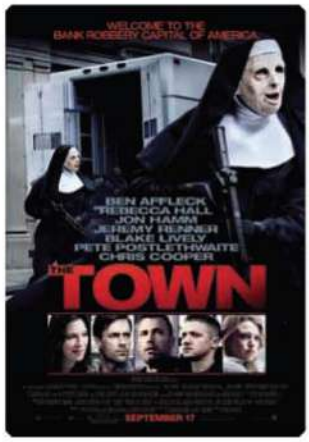
АВТОМАТИЧЕСКАЯ СЮИТА

Продолжая разговор о музыкальном цитировании кино, невольно приходится вновь обратиться к Kane & Lynch: Dead Men как к любопытному случаю: IO Interactive утащила из «Схватки» концепцию саундтрека Эллиота Голденталя, переиначив ее на свой лад. Голденталь отошел от привычного для кино симфонического звучания, вооружившись так называемым «гитарным» оркестром из шести инструментов, обеспечившим нервозное психоделическое полотно, гармонично подчеркивающее напряженное экранное действие. Но ориентироваться лишь на музыку Голденталя было рискованно – она была излишне экспериментальной, чтобы корректно работать в игре и не пугать игрока, поэтому IO Interactive сократила количество гитар до двух, а в качестве звукового каркаса решила добавить музыке электронных ритмов. Саундтрек для Kane & Lynch: Dead Men поручили писать Йесперу Киду, но на этот раз прославленному композитору Hitman направили в помощь дуэт соотечественников под именами Петер Петер и Петер Кид, известных музыкантов датской альтернативной сцены, которые исполнили гитарные партии для музыки Йеспера Кида и сочинили несколько сольных треков для игры (мало кто знает, но зубодробительные клубные треки – их рук дело). Дуэт прославился работой над музыкой культовой в узких кругах криминальной трилогии «Пушер» (Pusher, 1996, 2004, 2005) датчанина Николаса Винding Рефна (чье имя еще прозвучит в

СТОИТ ПОСМОТРЕТЬ

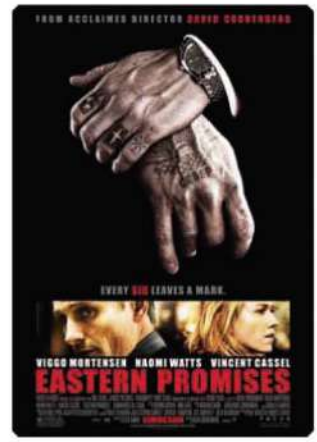
Если вы любите игры, эти фильмы должны вам приглянуться. Не исключено, что когда-нибудь их растащат на цитаты в играх.

«Город воров» (The Town, 2010) Бена Аффлека про бостонских грабителей банков, чуть ли не покадровый римейк «Схватки». В одной из сцен грабители используют машину скорой помощи, чтобы скрыться с места преступления, – это стало киноштампом именно после фильма Майкла Манна. Точно так же ведут себя герои боевика Джонни То «Горячие новости» и персонажи Kane & Lynch: Dog Days в одном из сетевых режимов игры.

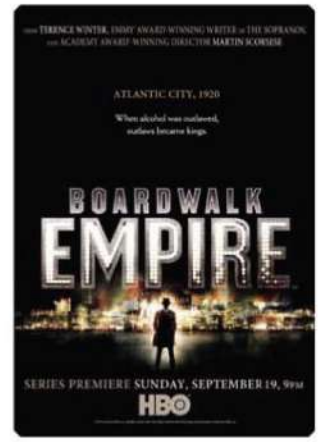


«Джонни Д.» (Public Enemies, 2009) Майкла Манна с Джонни Деппом и Кристианом Бэйлом – хронология дерзких преступлений и побегов легендарного грабителя банков Джона Диллинджера. Как и большинство биографических фильмов, местами утомителен, но мастерски поставленные экшн-сцены все компенсируют. «Джонни Д.» – первый ретро-фильм, снятый на «цифру».

«Порок на экспорт» (Eastern Promises, 2007) Дэвида Кроненберга – тяжелый триллер про потомственную русскую мафию, обосновавшуюся в Лондоне. Русских бандитов играют Венсан Кассель и Вигго Мортенсен; Мортенсен за роль в фильме номинировался на «Оскар». В настоящее время Кроненберг готовится снимать сиквел.



«Подпольная империя» (Boardwalk Empire, 2010) от создателей «Клана Сопрано» – главная телепремьера прошлого года, сериал канала HBO про ирландскую мафию Америки 20-х годов, одно из самых дорогих шоу в истории (пилот обошелся в 20 миллионов долларов). В «Подпольной империи» играют звезды большого кино, а главная роль закреплена за выдающимся актером Стивом Бушеми; роль Аль Капоне играет Стивен Грэм из «Джонни Д.» и «Большого куша».



Нико Белик из Grand Theft Auto IV был срисован с сербского снайпера Саши из фильма «В тылу врага» (2001). Rockstar Games обращалась к сыгравшему Сашу Владимиру Машкову, чтобы тот принял участие в озвучении игры, но актер отказался.

связи с играми IO Interactive), давшей толчок голливудской карьере актера Мадса Миккельсена – тот сыграл главного антагониста Джеймса Бонда в «Казино «Рояль» (Casino Royale, 2006).
Кстати, в недавнем интервью сайту GAFFA.dk Петер Петер проболтался, что подготовил 100 минут музыки для еще не анонсированной Hitman 5 (ходят слухи – Йеспер Кид не при делах).

В КИТАЕ ЕДЯТ СОБАК

Музыка Kane & Lynch 2: Dog Days обошлась уже без явного кинематографического влияния и вообще без датчан (композитором выступала экстравагантная немецкая певица и саунд-дизайнер Мона Мур вместе с экс-гитаристом KMFDM Эном Эшем), однако сама игра неожиданно обернулась трибьютом датскому арт-хаусному кино. Стилизация игры под выложенное на YouTube любительское видео (камера дрожит, изображение распадается на пиксели, освещение ослепляет бликами, звук подвисает) – лишь верхний пласт Kane & Lynch 2: Dog Days.
То, что лежит глубже – «Догма 95» (Dogme 95), популярное направление в мировом кинематографе, начало которому положил манифест влиятельного датского режиссера Ларса фон Триера. Согласно сформулированным фон Триером правилам «Догмы», кино должно быть снято без использования штатива (только ручной камерой), профессионального освещения и декораций (съемки должны проходить исключительно на натуре), пленка должна быть цветной, а действие фильма развиваться здесь и сейчас (не допускаются исторические, фантастические или любые другие жанровые картины). Кроме того, «Догма» категорически запрещала визуальные эффекты и закадровую музыку – по концепции фон Триера допускалась лишь музыка, реально звучащая в той или иной сцене (например, когда съемки проходят в ночном клубе или в кадре есть реальный источник звука – телевизор или радиоприемник).
Умозаключения Триера легли в основу аудиовизуального стиля Kane & Lynch 2: Dog Days (стоит заметить, что в игре нет традиционной закадровой музыки – только в радиоприемниках да в финальных титрах), но за сюжетной основой IO Interactive обратились к фильмам другого режиссера – Николаса Виндинг Рефна. И сделали это по довольно очевидным причинам: Триер установил очень жесткие правила, исключающие убийства и стрельбу, характерные для жанрового кино (хорроры, триллеры, боевики и проч.). Рефн, как говорится, всегда был ближе к народу и не брезговал чернухой, поэтому формально не принадлежал к течению Триера, хотя и пользовался его приемами. Позже Триер нарушил свои же правила, однако «Догма» продолжила комфортно существовать и без него. В конечном итоге

КАНАЛ СВЯЗИ

Отсылки к «Твин Пикс» встречаются и в обеих частях Max Payne. В тренировочной миссии первой игры можно найти телевизор с пародией на известный сериал, а в главной музыкальной теме игры можно услышать отголоски культовой Twin Peaks Theme – схожую басовую линию и клавиши. В Max Payne 2: The Fall of Max Payne на уровне с декорациями телешоу «Адрес неизвестен» пол вымощен зигзагообразным узором, как в красной комнате из сериала, а композиция, которая играет на уровне, Address Unknown (The Funhouse Remix), – настоящий трибьют музыке Анджело Бадаламенти.

«Догма» мутировала, породив картины, снятые в стилистике фильмов о Джейсоне Борне – с трясущейся камерой и неразборчивым клиповым монтажом. Дебют Рефна – криминальная драма «Пушер» о мелком наркоторговце из Копенгагена, как и «Крестный отец», выросла в трехчастный киноромаН, из каждой серии которого IO Interactive отщипнули по кусочку. Самый тяжелый и мрачный фильм трилогии, третий, послужил для IO Interactive неиссякаемым источником всего самого омерзительного, что разработчики перенесли в игру: маргинальные, склонные к пыткам персонажи, злачные места большого мегаполиса – трущобы, зловонные подворотни, грязные кухни дешевых забегаловок. И хотя вместо Копенгагена Kane & Lynch 2: Dog Days предлагает трип по Шанхаю, часто кажется, что декорации для игры и фильма придумывали одни и те же художники. Второй «Пушер» цитируется здесь сразу во вступительном видео (оно же является дебютным трейлером), в котором Линч просыпается и идет в сортир справлять малую нужду; а приметы первого фильма аккуратно растасканы по ходу действия всей игры: обратите внимание на нападение на автомобиль с главными героями, аутентичные спортивные костюмы и некоторые точные цитаты по части режиссуры и монтажа скриптовых сцен. Вот только тема наркотиков из «Пушеров» заменена

В последнее время игры и сами оказывают влияние на кино. Постапокалиптическая картина «Книга Илая» (The Book of Eli, 2010) всеми кадрами и оттенками напоминает Fallout 3, а индастриально-эмбиентовый саундтрек одного из участников Nine Inch Nails Аттикуса Росса служит логическим продолжением музыкальной дорожки Марка Моргана для первых двух игр серии.

Роберт Де Ниро и Вэл Килмер в атаке. Кадр из фильма «Схватка».

Пока никто не догадался спросить у Дэвида Линча, знает ли он о существовании Silent Hill 2 и Alan Wake. В любом случае можно рассчитывать на многозначительный ответ.

По мотивам фантастического триллера «Начало» Кристофера Нолана уже делают игру в придуманной режиссером вселенной. Имена разработчиков Нолан пока скрывает.

ОТСЫЛКИ К «ТВИН ПИКС» ВСТРЕЧАЮТСЯ В ОБЕИХ ЧАСТЯХ MAX PAYNE.

Тень «Неприкасаемых» (The Untouchables, 1987) падает на все игры про мафию. Брайан Де Пальма собирается запустить в производство приквел, повествующий о становлении Аль Капоне.

В нео-нуаре «Расплата» (Payback, 1999) герой Мэла Гибсона, Портер, стреляет с двух рук в прыжке. Персонажи и атмосфера «Расплаты» оказали сильное влияние на Max Payne.

в Kane & Lynch 2: Dog Days торговлей оружием, но цель героев от этого не меняется – во что бы то ни стало спасти свою задницу. В последний момент IO Interactive вспоминают и Майкла Манна: последняя глава в аэропорту – оммаж финалу «Схватки».

ПАЦИЕНТ «ИКС»

Еще одна фигура большого кино, тень которой нависает над играми последнего десятилетия, – Дэвид Линч. В отличие от Манна, представителя высокотехничного коммерческого кинематографа, чьи картины редко обходятся без пальбы, оружие в фильмах Линча идет в ход нечасто, режиссер берет другим: сюрреалистической атмосферой, символизмом и необычайно сильным ощущением места действия. Последнее оказалось решающе важным для разработчиков Silent Hill 2 и Alan Wake, ведь, в отличие от кино, создание большинства игр начинается не со сценария, а с дизайн-документа, детально описывающего игровую вселенную – сеттинг. Линч всегда тонко чувствовал окружение, поэтому в его фильмах оно становилось чуть ли не одним из действующих лиц, а названия реально существующих или выдуманных режиссером мест выносились в заглавия: «Малхолланд Драйв» и «Внутренняя империя» (части так называемого «голливудского цикла» Линча и вместе с тем – улица и популярное неофициальное название одного из районов Лос-Анджелеса соответственно), или выдуманный им провинциальный «Твин Пикс». В начале девяностых сериал про жизнь тихого городка Твин Пикс, расположившегося в горно-лесистой местности на северо-западе штата Вашингтон, взбудоражил весь мир, перевернув сложившееся представление о телесериалах: традиционные мыльные оперы вдруг обернулись чем-то старомодным, отойдя на второй план, – внимание зрителя сконцентрировалось на мистике и фантастике. После двух сезонов «Твин Пикс» (Twin Peaks, 1990-1991) был закрыт на пике популярности (по каким-то до конца не ясным причинам), но это не помешало ему оказать колоссальное влияние на массовую культуру. А идеям Линча – быть подхваченными другими авторами: на следующий год после закрытия Крис Картер запустил «Секретные материалы» (The X-Files), ставшими одним из

ПОСЛЕ ДВУХ СЕЗОНОВ «ТВИН ПИКС» БЫЛ ЗАКРЫТ НА ПИКЕ ПОПУЛЯРНОСТИ.

Потасовка в ночном клубе из «Соучастника» Майкла Манна легла в основу аналогичной сцены в Kane & Lynch: Dead Men.

Похожий на Нико Белика персонаж есть также в датском «Пушере». Это Фрэнк, главный герой, которого сыграл Ким Бодниа, имеющий русские и польские корни. На фото Фрэнк за рулем.

самых долгоиграющих американских телешоу (выходили в эфир девять лет подряд), а у них, в свою очередь, эстафету подхватил сериал «Остаться в живых» (Lost).

Нет более ярких произведений интерактивного искусства, дословно воссоздающих атмосферу и географию «Твин Пикс», чем Silent Hill 2 и Alan Wake; о сериале Линча напоминают и сюжетные завязки обеих игр: главный герой приезжает в американскую глушь, и с этого момента реальность начинает медленно распадаться на части. Silent Hill 2, в некотором смысле тоже культурный феномен, была создана японской Konami и наделена таким количеством психологизма, смыслов и подтекстов (от религиозных до сексуальных), что породила десятки теорий трактовки сюжета, а ее влияние простирается далеко за пределы компьютерных игр. Тем не менее, вопреки расхожему мнению, сценарий Silent Hill 2 заимствует у «Твин Пикс» мизер, ведь сюжет игры, по словам продюсера Акихиро Имамуры, берет начало из другого фильма Линча, «Шоссе в никуда» (Lost Highway, 1997). Сюжеты объединяет убийство главным действующим лицом своей жены и последующие галлюцинации, рождающие эротическую проекцию мертвой супруги. Кроме прочего, и там и там есть видеокассеты и умирающий персонаж по имени Эдди, а некий человек с видеокамерой из «Шоссе в никуда» дал толчок появлению на свет Пирамидоголового (и в фильме и в игре похожим образом они подталкивают главного героя к пропасти). Арт-директор Silent Hill 2 Масахиро Ито добавляет, что на сюрреалистическую атмосферу игры также повлияла классика советской кинофантастики, «Солярис» (1972) Андрея Тарковского.

ЛИНЧЕВАТЬ ТАК ЛИНЧЕВАТЬ

Игру Alan Wake придумала финская Remedy, но, побоявшись быть непонятой, пошла навстречу массовому игроку по пути сознательного упрощения сценария. В нем почти нет характерной для Silent Hill 2 «линчевщины» – массива странностей и проявлений внешнего уродства, зато есть цитаты из популярных «Зловещих мертвецов» (The Evil Dead, 1981) и аллюзии к законодателю жанра «триллер» Альфреду Хичкоку. Но если разработчики из Remedy и осторожничали с заимствованием сюжетных завихрений и противоречий Линча, то они с лихвой компенсировали пробелы своими дизайнерскими находками. В то время как Konami под впечатлением от «Лестницы Якова» (Jacob's Ladder, 1990) и позднего Линча («Номер в отеле», «Темная комната») пыталась развить у игрока клаустрофобию и потому загоняла его преимущественно в камерные помещения больниц, отелей и тюрем, дизайнеры Alan Wake перенесли действие в трехмерное пространство и попутно додумали памятные места из «Твин Пикса», как наиболее доступного широкой аудитории произведения великого мистификатора. Они нарисовали головокружительные горные пейзажи, «вырастили» самый живой, самый густой и таинственный лес в играх, дали возможность посетить ту самую лесопилку из заставки «Твин Пикса», набережную, полицейский участок, в конце концов – придорожное кафе с тем самым чертовски прекрасным кофе.

ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ

dendyizgetto.ru – автор блога «Денди из Гетто» любит искать закономерности в играх, как например изображения Башен-близнецов или египетских пирамид, проводить параллели с известными фильмами или просто делиться интересными фактами.
3droid.com – «Третий Дроид», блог о фантастике и фантастических вещах в кино, книгах, играх, сериалах и комиксах. Ведется редактором и ключевыми авторами закрытого некоторое время назад украинского журнала Gameplay.
magik.livejournal.com – блог графического артиста и начинающего геймдизайнера, разрабатывающего инди-игру I Wait, основанную на рассказе Рэя Брэдбери «Тот, кто ждет». Пишет об играх как искусстве, нелинейной драматургии и двухуровневом нарративе, имеет нестандартный «кинематографический» взгляд.

А ЧТО У НАС В ЗАНАЧКЕ?

В Hitman: Codename 47 и Hitman: Contracts есть миссия в отеле, где можно найти дробовик, спрятанный в подарочную коробку с цветами, – таким же образом Арнольд Шварценеггер прятал оружие в «Терминаторе 2: Судный день». Само же задание по поиску чемоданчика с бомбой – отсылка к фильму «Ронин» с Робертом Де Ниро. Но и это еще не все: в обеих играх в миссии в рыбном ресторанчике дословно разыгран эпизод из «Крестного отца», одна из самых выдающихся криминальных сцен в кинематографе – убийство Майклом Корлеоне комиссара полиции из предварительно спрятанного в туалете пистолета.

Сцена из «Славных парней» (Goodfellas, 1990) с трупом в багажнике была спародирована в Mafia II и, кажется, во всех трехмерных Grand Theft Auto.

УЖАСАЮЩАЯ СИММЕТРИЯ

Remedy были одержимы «Твин Пиксом» и сериальной драматургией задолго до начала работ над Alan Wake. Их революционный шутер Max Payne, созданный как дань уважения фильмам в стиле «нуар», уже тогда – десять лет назад – имел нарративную структуру и четкое деление на равноценные части и главы, а также использовал другие приемы кинематографа, вроде нелинейной драматургии и параллельной сюжетной линии (особо заметной в сиквеле, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, где можно было сыграть несколько эпизодов Моной Сакс и рассмотреть события игры под другим углом). Собственно Max Payne, обыгрывавшая и цитировавшая добрый десяток фильмов от «Мальтийского сокола» и «Крестного отца» до «Криминального чтива» и «Матрицы», как раз породила эти самые «кинематографические» игры. Натягивая маску криминального боевика, Max Payne меж тем отчасти являлась психоделическим триллером: игра была полностью пропитана ирреальностью происходящего, причем гораздо тоньше, чем более поздний проект Remedy. В Alan Wake финнам пришлось выдумывать «темное присутствие», хоть как-то объясняющее полтергейсты и одержимых демонами колхозников (часть которых, подобно Фредди Крюгеру из «Кошмара на улице Вязов», ходит в шляпах и красных свитерах в черную полоску, а другие – с металлическими крюками и в черных дождевиках, как главный злодей из «Я знаю, что вы сделали прошлым летом»), а также психиатрическую лечебницу с медперсоналом, слишком явно указывающую на проблемы с головой главного героя. В Max Payne намеки на Макса как на убийцу своей жены даны аккуратными и очень двусмысленными мазками, подобно множественным, но порой не заметным с первого взгляда подсказкам в «Начале» (Inception, 2010) Кристофера Нолана на то, что весь фильм – это сон.

Кадр из сериала «Секретные материалы», сюжет и география пилота которого – один сплошной «Твин Пикс». Напоминание о «Материалах» встречается в Alan Wake в виде настенной надписи «Trust No One» – это один из тэглайнов сериала.

СВЯЗАННЫЕ НАСМЕРТЬ

В 2002 году, аккурат между обеими частями Max Payne, вышли Mafia: The City of Lost Heaven и Grand Theft Auto: Vice City – две монументальные игры про итальянскую мафию двух разных эпох – тридцатых и восьмидесятых, два выдающихся трибьюта всему классическому криминальному кинематографу, представленному в лице Серджио Леоне («Однажды в Америке»), Френсиса Форда Копполы («Крестный отец», «Клуб «Коттон»), Мартина Скорсезе («Славные парни», «Казино») и Брайана Де Пальмы («Лицо со шрамом», «Путь Карлито», «Неприкасаемые»). Mafia и GTA: Vice City, по сути, стали первыми и последними великими играми, столь бережно относившимися к киноклассике. Объяснение этому довольно банальное: классика иссякла стремительно, а ничего своего разработчики игр создать не смогли. После «Крестного отца» Копполлы стало непосильной задачей придумать что-то новое в криминальном кино, а закончившийся не так давно сериал «Клан Сопрано» (The Sopranos, 1999–2007) в конечном итоге поставил крест на теме итало-американской мафии. И если сценаристы и продюсеры Grand Theft Auto, удачно адаптировав под свои нужды сюжеты «Лица со шрамом» и «Пути Карлито», решили не топтаться на месте и искать вдохновение в других направлениях (в хип-хоп культуре, как в Grand Theft Auto: San Andreas или в вестернах, как в Red Dead Redemption), создатели Mafia сразу же взялись за сиквел – превосходный с технической точки зрения, но довольно бессмысленный по части всего остального.

Mafia выдерживала превосходный баланс между умелым сценарием (рассказывающим историю случайно попавшего в мафиозный клан таксиста Томми Анджело, всю дорогу мучавшегося моральными и этическими аспектами и в результа-

ТАМ, ГДЕ ЕСТЬ ДЫМ

Прототипом G-Man, известного каждому поклоннику Half-Life, является Курильщик (Cigarette Smoking Man, также фигурирующий под кодовым именем CGB Spender) – звезда телесериала «Секретные материалы» в исполнении канадского актера и театрального режиссера Уильяма Би Дэвиса. И хотя Valve никогда не делала намеков на их родственную связь, общая тематика игры и сериала только подталкивает к поиску аналогий. Оба характера – немногословные, окутанные тайнами антагонисты, высокие, худощавые немолодые мужчины в строгих костюмах; возможно, имеют какое-то отношение к правительству. Оба возглавляют преступные синдикаты и находятся в контакте с внеземными колонизаторами, используют их технологии и влияют на все важнейшие события Вселенной. И Курильщик и G-Man играют роль теней, тайных наблюдателей. Появляясь словно из-под земли, они присматривают за главным героем (Фоксом Малдером или Гордоном Фрименом), манипулируют им, а время от времени помогают, подкидывают обрывки полезной информации или, наоборот, создают преграды. Фанаты Курильщика уверены, что он подарил черты своего характера Призраку (Illusive Man) – ключевому персонажу Mass Effect 2, также не расстающемуся с сигаретой.

те сдавшего правосудию всех боссов), заимствующим у скупого на действие «Крестного отца» иерархию «семейного» бизнеса, и превосходным дизайном миссий, отсылающим игрока к известным экшн-эпизодам фильма «Неприкасаемые» – таким, например, как полицейская облава во время контрабанды алкоголя из Канады или погоня по крышам высотных зданий. Mafia II дословно брала за основу одну из сюжетных линий второй части «Крестного отца» (ту, где ребенком Вито Корлеоне прибывает на корабле из Сицилии в Нью-Йорк), а вот подход к дизайну миссий был прямиком из первой игры. Как следствие, сиквел состоял из насквозь вторичного и примитивного набора перестрелок в портовых складах и на крышах небоскребов.

ВРАГИ ОБЩЕСТВА

Игровому сообществу, похоже, так называемые «атмосферные кинематографические» игры не сильно интересны: все жаждут очередного клона Call of Duty (во многом из-за мультиплеера), довольствуются пестрой внешней оболочкой и плотностью действия, как в «Падении «Черного Ястреба» Ридли Скотта, тем самым закрывая глаза на алогичность повествования, многочисленные сценарные дыры и комичность сюжета в целом. Такие невеселые выводы лишь подтверждаются редкой периодичностью в выходе игр, которые «как искусство»: проекты, подобные Bioshock, появляются раз в пару лет, а многострадальный третий эпизод великого «сюжетного» шутера Half-Life 2, по ощущениям, не увидит свет никогда – Valve слишком увлечены своим многопользовательским детищем Left 4 Dead и головоломкой Portal.

Даже имена известных режиссеров не могут побороть желание издателей штамповать однотипные проекты про американских пехотинцев, мутантов и супергероев. В конце прошлого года стало известно, что Electronic Arts прекратила разработку Project LMNO, сеттинг для которой придумал Стивен Спилберг: шведская студия DICE предложила издателю схожую по игровой механике, но значительно более дешевую в производстве Mirror's Edge, поэтому EA распрощалась с амбициозной идеей Спилберга. Чуть ранее представители Gearbox заявили, что отказались от современной игровой интерпретации «Бегущего по лезвию» из-за слишком высоких финансовых рисков, а также приостановили работу над разрабатываемой с 2006 года игрой по мотивам «Схватки», изъявив желание передать проект третьим лицам.

Мир и современная культура, между тем, устроены таким образом, что утраты рано или поздно

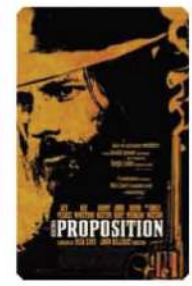
В такую красоту пейзаж Твин Пикса эволюционировал в Alan Wake. Жалко, что PC-игроки так и не увидели игру. Быть может, Microsoft когда-нибудь решится на порт с Xbox 360?

компенсируются чем-то большим. Вместо очередной серии Бондианы (студия MGM обанкротилась, и новые приключения Агента 007 вернутся на экран очень нескоро) зритель получил фантастический эпик «Начало», корнями уходящий в ранние фильмы о британском шпионе. Аналогичным образом обстоят дела в игровой индустрии. Вместо игры по «Бегущему по лезвию» будущее приготовило нам кибер-нуар Deus Ex: Human Revolution, истинный «Blade Runner от видеоигр», ослепляющий светом неоновых вывесок футуристического мегаполиса и озвученный атмосферными пульсирующими синтезаторами в стиле Вангелиса. На смену Half-Life разработчики BioShock 2 готовят стилизованный под ретроэкшн XCOM про фэбээровца, исследующего и устраняющего некую инопланетную угрозу. Отдающая дань уважения старинным телесериалам про пришельцев, XCOM обещает обернуться чуть ли не игрой, вдохновленной событиями «Секретных материалов», – иначе как объяснить перекочевавшую из них смертельную для людей внеземную черную субстанцию?

Выдохшуюся Mafia II подменит созданный под продюсерским надзором Rockstar Games долгострой L.A. Noire – послевоенный детектив со сложной сюжетной линией и открытым миром, призванный удовлетворить одновременно вкусы поклонников игр про гангстеров и темной атмосферы фильмов в стиле нуар. А по-другому Rockstar Games и не умеет. Находящаяся у нее на попечении Max Payne 3 может стать настоящим нео-нуаром и еще одной «кинематографической» бомбой, созданной на движке Grand Theft Auto IV и показывающей жизнь бразильских низов общества со ссылками на фильм «Город бога» (2002). В ожидании таких громких тайтлов не очень верится в предрекаемую аналитиками смерть однопользовательских игр. Если говорить об играх как о кинематографическом искусстве, то это, скорее, наоборот – его второе рождение. ■

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

Помимо громадного количества классических вестернов с Клинтом Иствудом, Red Dead Redemption (на PC, скорее всего, игра рано или поздно выйдет) цитирует и кое-что посвежее, как, например, «Предложение» (The Proposition, 2005) австралийского режиссера Джона Хиллкоута, чей сюжет и образ главного героя имеют подозрительно много общего с известной игрой. Rockstar Games пошли дальше и пригласили Хиллкоута выступить режиссером короткометражки Red Dead Redemption: The Man from Blackwater, снятой на движке игры. Стоит добавить, что в прошлом году вышел мастерски экранизированный Хиллкоутом постапокалиптический роман Кормака Маккарти «Дорога» (The Road). Ах, если бы этому человеку поручили снять фильм по мотивам S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl...



Почти эталон для реалтаймовых стратегий – нижнее расположение панели управления. Вот что значит удачное дизайнерское решение.

УРОКИ ГЕЙМДИЗАЙНА ОТ KATAURI INTERACTIVE

УРОК ШЕСТОЙ: ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС

Сегодняшний разговор будет посвящен взаимодействию игры и пользователя, то есть игрока. Точнее, не взаимодействию, а тому, с помощью чего это взаимодействие осуществляется – игровому интерфейсу. Напрашивается вполне логичный вопрос – а какое вообще имеет отношение к рисованию всех этих кнопочек и менюшек геймдизайнер? Разве этим занимаются не художники?

Отвечаю: безусловно, рисуют интерфейс художники или специальные дизайнеры. Но сначала его нужно придумать – этим и занимается геймдизайнер. По крайней мере, именно так обстоит дело в Katauri Interactive. Более того – нам никак не обойтись и без программистов. Во-первых, они должны разработать инструментарий, который позволит вставить в игру элементы интерфейса и запрограммировать его функциональность. Конечно, есть разные варианты – например, для «Корсаров 3» все элементы интерфейса вставлялись в игру не в редакторе, а через текстовый файл, в который вручную вбивались координаты и параметры каждой кнопки. Разумеется, это не наш путь.

Конечно, интерфейс игры – это не только красивые и удобные кнопочки на экране (или совсем некрасивые и ужасно неудобные кнопочки), но и управление игровой камерой, горячие клавиши, способы взаимодействия с объектами и персонажами. Вы все еще думаете, что геймдизайнер не имеет отношения к разработке интерфейсов?

НА ЛИЧНОМ ОПЫТЕ

За время работы в геймдеве я придумал и нарисовал далеко не один десяток макетов интерфейсов. Это были и интерфейсы для игровых редакторов, и непосредственно игровые интерфейсы, и всевозможные варианты мини-игр. Разумеется, самая серьезная моя работа – это интерфейс для игр серии King's Bounty. Нет, я не рисовал все эти завитушки и синие кнопки. Я разрабатывал функционал и компоновку в виде графического макета. Этот макет передавался нашему дизайнеру интерфейсов, Евгению Черенкову, и уже он превращал его в то, что вы видели в игре... Впрочем, подробнее об этом я расскажу ниже.

Что нужно геймдизайнеру, чтобы приступить к разработке интерфейса своей игры? Во-первых, вы уже должны точно знать, какая информация у вас в игре выводится, какое у вас управление и какие вообще виды взаимодействия с игрой существуют. Во-вторых, вам обязательно понадобятся так называемые «референсы». То есть образцы. Я уже не раз говорил и повторю снова: все уже давно придумано до нас. Экспериментальные игры, равно как интерфейсы, разрабатываются крайне редко, так что не стесняйтесь залезать в Интернет и искать скриншоты игр, интерфейс которых по функциональности схож с вашим. А еще лучше поиграть в эти игры, «пощупать» их управление, оценить достоинства и недостатки интерфейса. Изобретение велосипеда – не самое благодарное и эффективное занятие. Куда как проще и лучше усовершенствовать существующие модели.

Самая настоящая ручная работа! Каждый элемент и его свойства прописаны вручную в текстовом файле геймдизайнером.

Автор: Иван Магазинников,
ведущий геймдизайнер «King's Bounty: Перекрестки миров»

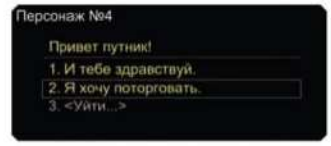
Разумеется, основным источником вдохновения при разработке интерфейса King's Bounty стала эта игра.

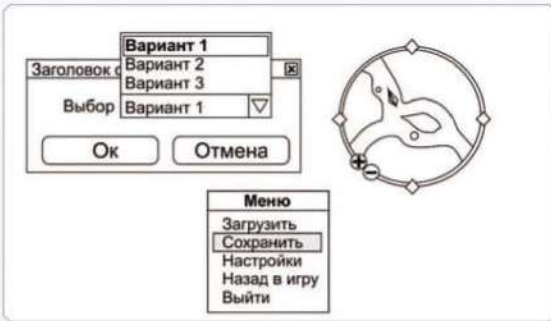
МОИ ПЕРВЫЕ ИНТЕРФЕЙСЫ

Давным-давно, когда работа в геймдеве была для меня несбыточной мечтой, я, как и многие будущие разработчики игр, пытался делать свои игры и общался на форумах с такими же, как и я, энтузиастами. Кстати, некоторые из них вполне успешно сейчас разрабатывают игры в серьезных компаниях, а то и вовсе основали свои собственные.

Так вот, на форумах бесконечно начинающих разработчиков игр нередко появляются очередные гении, которые уже начали делать свою Игру Мечты и даже демонстрируют первые наработки в виде скриншотов! Особо одаренные гордо показывают скриншоты работающего главного меню. Однако на моей памяти еще ни одна начатая с разработки главного меню игра не дожила даже до десятипроцентной готовности. Зная об этом, я, разумеется, в своей первой игре запрограммировал не меню, а интерфейс диалога с неигровыми персонажами в стиле Fallout'а. И итоговый результат разработки у меня был не лучше, чем у вышеупомянутых разработчиков Меню Своей Мечты.

Разумеется, интерфейсы всех написанных мною в студенческие годы программ всегда отличались симпатичными (зачастую нарисованными мною, а не стандартными «виндовскими») кнопочками, менюшками и фигурными окошками. Они больше напоминали интерфейс игры, чем серьезного приложения для курсовой по физике или бухгалтерской программы. Игры – они ведь и интереснее, и симпатичнее экселевской таблицы или программ математического моделирования физических процессов в двигателях внутреннего сгорания. Да и времени мною на игры было потрачено несоизмеримо больше, чего уж греха таить.





Кнопка. Мини-карта. Выпадающий список. Игровое меню. Элегантно, просто и предельно понятно.

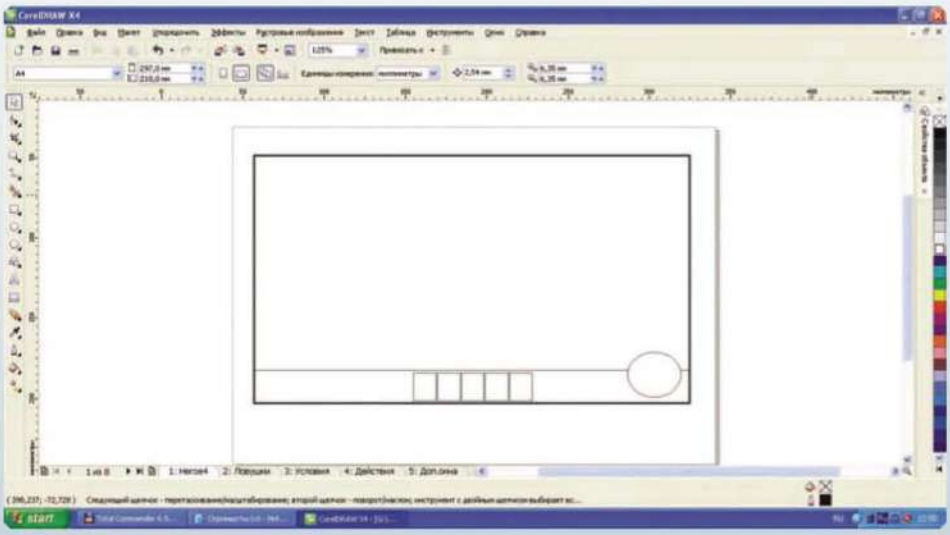
У вас есть понимание игровой механики и управления игрой, есть игры-примеры со схожим геймплеем и управлением, в которых интерфейс сделан на достойном уровне, – что нужно еще? Голова, руки и графический редактор. Причем я настоятельно рекомендую пользоваться векторным редактором, это очень удобно. Сам я использую всем известный CorelDRAW и бесплатный редактор Inkscape – он очень прост в освоении и удобен. Вот, собственно, и все. Это минимальный набор, с которым можно смело бросаться на баррикады под названием «проектирование макета интерфейса».

КРУГИ И КВАДРАТЫ

Что такое макет интерфейса? В моем понимании, это упрощенное отображение будущего интерфейса, который однозначно характеризует его функционал и компоновку всех элементов. Схематичный вариант интерфейса, на котором показан каждый его элемент в таком виде, чтобы было сразу понятно, для чего он нужен и как им пользоваться. Не нужно ничего лишнего – кнопки обозначаются квадратами и прямоугольниками, списки выбора – дополнительно помечаем характерным треугольником и так далее. Компоновка элементов так же важна, как и их функциональность, поэтому их размер и расположение нужно делать примерно такими, какими вы бы хотели видеть их в игре.

А вот здесь уже и наступает то, о чем было немало написано книг и прочитано лекций по проектированию интерфейсов. Эргономика, доступность и удобство использования важных элементов управления, соотношение размеров часто используемых и мало полезных кнопок – все это должно вами обязательно учитываться. Что можно или нужно спрятать, а что – отображать всегда и поближе к активной области курсора. Чем отличается горизонтальная панель управления от вертикальной с точки зрения удобства, восприятия и допустимых для размещения на такой панели элементов управления. В общем, здесь как раз очень кстати будет чужой опыт – из книг по дизайну или из игр с хорошим интерфейсом.

Еще раз посмотрим на заголовок раздела. Круги и квадраты. Именно так. В векторном редакторе я работаю исключительно с примитивами, подгоняя их форму и размеры под то, что я хочу увидеть в итоге в своей игре. Практически любой игровой экран можно разложить на элементарные составляющие и превратить его в макет. Собственно, проектируя интерфейс, геймдизайнер как раз и выполняет обратную задачу – создает макет из примитивов, который потом дизайнер ин-



Вот так начинается работа над очередным игровым экраном. Огромный прямоугольник изображает картинку игры на мониторе.

Сравните логический макет окна интерфейса и его финальный вариант в игре. Думаю, принцип ясен.

ЕСЛИ КАКОЕ-ТО ДЕЙСТВИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИ МОЖНО СОВЕРШИТЬ В ВАШЕЙ ИГРЕ – ИГРОКИ РАНО ИЛИ ПОЗДНО ЭТО СДЕЛАЮТ.

терфейсов и художники превратят в ту красоту (или в тот ужас), который видят на своих мониторах игроки.

ОЧЕНЬ МНОГО О ГЛАВНОМ

Бесплатно дам очень ценный совет: играйте! Очень много играйте. Играйте в разные ~~интерфейсы~~ игры – хорошие и плохие. Играйте как простые игроки, не задумываясь, что к чему. Играйте как геймдизайнер, анализируя каждый элемент – что, как и почему именно так сделано? Ни один скриншот, видеозапись или рассказ друга не даст вам столько информации и знаний, как личный опыт.

То же самое в десятикратной степени относится и к вашей игре, вашему интерфейсу. Играйте в него и думайте – делайте это постоянно. Играйте в квадратики на листке бумаги, набросанные от руки. Играйте в свои графические примитивы в окне векторного редактора. Играйте в файлы-наброски, полученные от дизайнера интерфейсов. И еще больше играйте в свою игру. Тестируйте интерфейс на удобство, простоту, достаточную или избыточную функциональность и, разумеется, «на прочность». И думайте. Хорошо или плохо? Удобно или нет? Очевидно или нет? Если «да» – то почему? Если «нет» – то тем более почему, и как нужно сделать, чтобы стало «да»?

Собственно, это относится не только к тестированию интерфейса, но и к тестированию вообще. Задача тестера – заменить собою тысячи, десятки тысяч и сотни тысяч игроков. Совершить все те действия над игрой, которые будут совершать игроки. Быть разработчиком, чтобы искать ошибки там, где они потенциально могут быть. И одновременно стать игроком, чтобы искать ошибки там, где их не может быть – больше двух третей ошибок именно там и находятся, потому что разработчику и в голову не придет их там искать. Потому что «там все сделано правильно» или потому что «ошибок там в принципе не может быть».

Думаю, что старый анекдот про миллион обезьян, способных написать «Войну и мир», слышали все. Так вот. Если какое-то действие теоретически можно совершить в вашей игре – игроки рано или поздно это сделают. Например, разработчику и в голову не придет сделать двойной правый клик на пункте меню «Выйти из игры». Потому что в его понимании никто так делать не станет. Или пытаться вводить в окне «Сумма денежного перевода» – вместо чисел буквы. А вот среди сотен тысяч игроков кто-нибудь это непременно сделает, пусть даже и случайно. Так что приходится тестеру выполнять роль «генератора случайного пользователя» и пытаться использовать интерфейс игры не по прямому назначению, а по очень даже кривому – испытывать его на прочность и предусмотрительность разработчиков.

Разумеется, дело не только в ошибках, но и в удобстве. Если что-то в игре сделано неудобно, то вам придется в полной мере ощутить это на себе. Каждое задание, которое вы виде-

ТАКИЕ ПРОСТЫЕ СЛОЖНЫЕ ВЕЩИ

Попробуйте угадать, какой из элементов интерфейса тяжелее всего дается геймдизайнерам и дизайнерам? Хотя я, наверное, неправильно выразился. Какой переживает наибольшее количество итераций?

Лично у меня это хинты. Не простые однострочные подсказки, а сложные, с множеством параметров. Например, хинты по предметам в King's Bounty. Очень уж много там управляемых переменных. Какую информацию выводить, в какой последовательности, как оформлять цифровые характеристики и подстановки (вычисляемые и динамически изменяемые параметры). Дизайнеру нужно определить цвет и прозрачность подложки, цветовую схему, нарисовать красивую рамочку, оформление и отделение заголовка. Все это несложные операции, но чтобы сделать удобно и красиво, нужно перепробовать десятки вариантов. А ведь в Royal Quest у предметов будет намного больше характеристик – работы предстоит немало!

Но хинт – он и в Африке хинт, здесь давно изобретены все велосипеды. Намного труднее со сложными интерфейсными окнами, которые являются важной частью геймплея игры. Еще и потому, что здесь другими разработчиками изобретены далеко не только велосипеды, но и самокаты, мопеды и даже веселые клоунские прыгалки. Что это за окна? В первую очередь, это интерфейс различных мини-игр. Помню, в «Космических рейнджерах» мы в итоге даже сделали несколько различных скинов для текстовых квестов. Далее идут окна, которые ведут наших персонажей по игре и служат для сложных манипуляций с игровыми ресурсами: игровая карта, журналы квестов, окна строительства и менеджмента, окна общения и торговли, интерфейсы вывода и обработки информации (параметры персонажа, статистика, данные о ресурсах, информация по юнитам и постройкам) и так далее.

Как вы думаете, сколько раз я убивал вот этого бравого пирата? Огромное количество! Правда, честным способом всего 2-3 раза.

МНЕ НЕКОГО РУГАТЬ ЗА ТО, ЧТО «КРИВОРУКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ СДЕЛАЛИ ТАКОЙ НЕУДОБНЫЙ ИНТЕРФЕЙС», – Я И ЕСТЬ ТОТ САМЫЙ «КРИВОРУКИЙ РАЗРАБОТЧИК».

ли в King's Bounty, я выполнял больше раз, чем кто-либо из игроков. Убивал каждый отряд десятки раз. И тысячи раз жал каждую кнопку, открывал каждое окно. Мне некого ругать за то, что «криворукие разработчики сделали такой неудобный интерфейс», – я и есть тот самый «криворукий разработчик». И это я еще привык к своему интерфейсу, а каково будет игрокам впервые сесть за такую игру? Разумеется, по разным причинам далеко не все и не всегда можно переделать и улучшить. Здесь могут быть и ограничения игрового движка, и недостаток сроков, и возможные неприятные последствия в других местах, вызванные переделкой, и так далее. Но лучше все же по возможности исправить то, что мешает мне самому играть в свою игру – это для кармы полезно.

Третий и тоже весьма важный момент – это простота интерфейса в сочетании с его функциональностью. Это не менее сложно, чем поиск ошибок, потому что геймдизайнер знает, как работает интерфейс, лучше кого бы то ни было – где спрятаны какие функции, где находится та или иная кнопка и так далее. Поэтому самый оптимальный вариант для проверки интерфейса на сложность – это тестирование его на простых людях. Нужно посадить человека за игру и наблюдать, что он делает. Лично я рекомендую использовать для этого художников. Набор программ и интерфейсов, которыми они пользуются, очень ограничен, в отличие от программистов, поэтому им сложнее будет осваиваться в игре. Фактически, художник – это «офисный имитатор игрока».

ЛУЧШЕ ДЕНЬ ПОТЕРЯТЬ...

Как спроектировать хороший интерфейс? Во-первых, нужно очень много смотреть и думать. Во-вторых, нужно выбирать. Нужно очень четко понимать, что сделать сразу и хорошо – невозможно. По крайней мере, вероятность этого очень мала. Сразу и хорошо можно только откуда-то взять. Разумеется, оттуда, где уже есть это «сразу и хорошо».

ТЕСТЕРЫ-ХУДОЖНИКИ

Между прочим, когда разработка подходит к завершению и начинается тестирование, самыми эффективными тестерами в Katauri становятся именно художники. Кроме шуток. Они не ограничены знаниями алгоритмов, в отличие от программистов, которые их и создавали. Художники не знают тонкостей игровой механики, разработанной геймдизайнерами. И потому они смело делают то, о чем остальные создатели игры могут даже и не подумать.

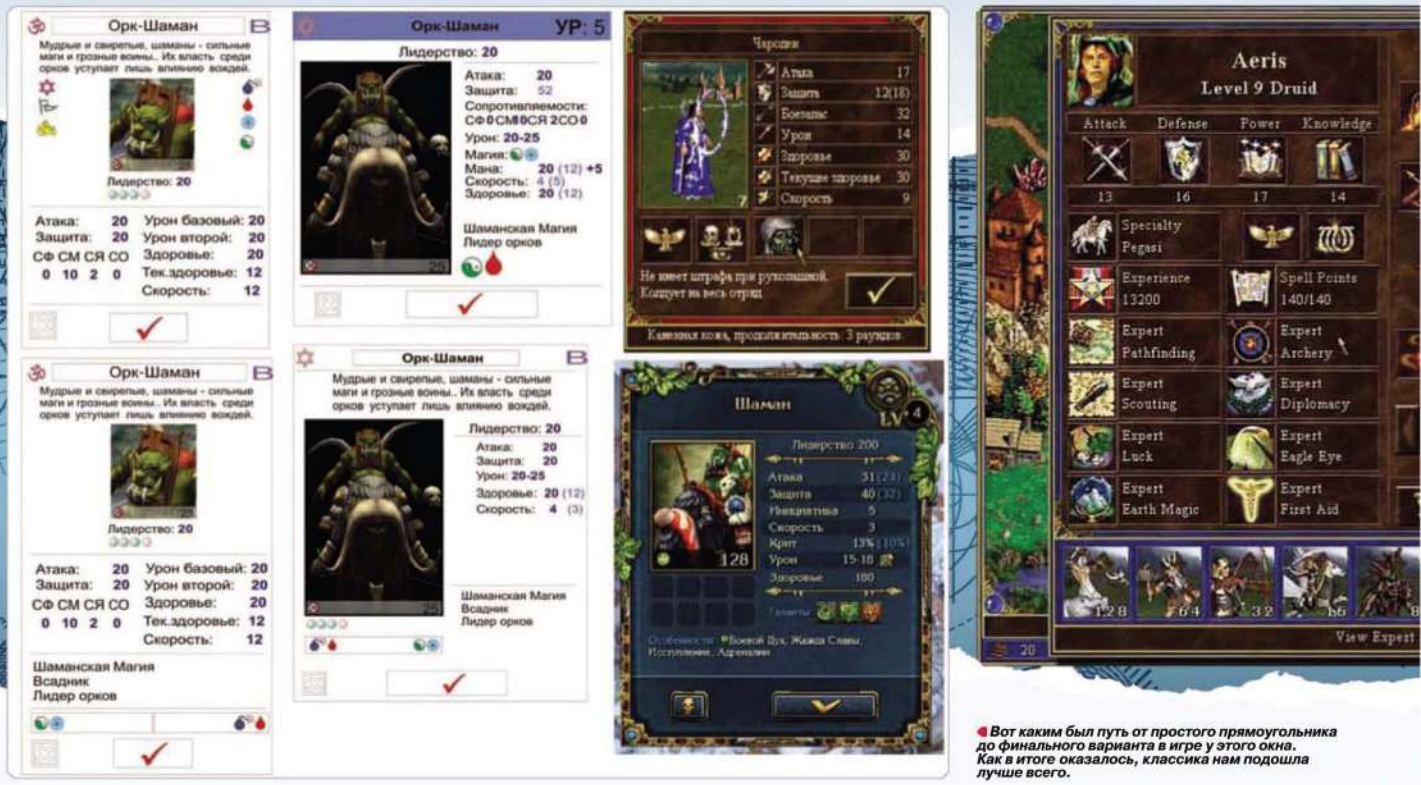
Например, при тестировании «King's Bounty: Легенда о рыцаре» наши художники умудрились разработать две тактики прохождения, рассчитанные на использование одного отряда существ с минимальным или с минимальным количеством. Одна феечка плюс десяток Ледяных Орбов – эта тактика позволила художнику снежным комом пройтись по Эндории, записав себе в статистику побед 98% убийств. После демонстрации этой явной дыры в балансе пришлось запретить одновременный вызов более чем одного Орба.

Наш аниматор зашел с другой стороны. В его армии пятнадцать тысяч Морских Дьяволов в первый же ход заковывались в Броню Глота, чтобы, выйдя из-под контроля, они не бегали, куда генератору случайных чисел вздумается. Вы когда-нибудь видели, как эти зубастые рыбки огрызаются критическими ударами? И эту тактику нам пришлось подрезать.

Если брать неоткуда или не хочется, то нужно придумывать. Конечно, не возбраняется краем глаза заглядывать в чужие конспекты – в нашем деле без этого обойтись довольно сложно. Да и игроки за смелые эксперименты к месту и не к месту по голове не погладят. Чтобы максимально упростить дальнейшую работу себе и другим людям, для начала вам придется усложнить свою работу. Что это значит? Это значит, что вам нужно сначала создать не-

Первоначальный вариант вызова Духов ярости представлял собой обычные кнопки с выпадающим меню. Не наглядно, не удобно, да и просто некрасиво...

...а вот итоговый вариант. Как говорится, «почувствуйте разницу».



Вот каким был путь от простого прямоугольника до финального варианта в игре у этого окна. Как в итоге оказалось, классика нам подошла лучше всего.

сколько различных вариантов каждого игрового окна. Чтобы было с чем сравнивать и из чего выбирать. Тщательно взвесьте все плюсы и минусы своих вариантов. Если среди них нет идеального – не расстраивайтесь. Попробуйте сочетать достоинства разных вариантов, исключая при этом их недостатки. Рано или поздно будет выбран лучший вариант из того, что вы тут себе набросали. Чем менее опытный геймдизайнер, тем больше вариантов ему нужно рассматривать – хотя бы для того, чтобы сразу определить заведомо никуда не годные или однозначно хорошие и учитывать эти знания в будущем.

ДЛЯ КОГО И ДЛЯ ЧЕГО?

Итак, вы получили свой долгожданный логический макет интерфейса. Что теперь? Теперь он отправляется к дизайнеру интерфейсов. И уже он каждый ваш примитив, будь то круг или прямоугольник, окончательно скомпонует и превратит в красивый элемент управления. Кстати, тоже предложив геймдизайнеру и главному художнику на выбор различные варианты оформления.

Хороший дизайнер интерфейсов умеет не только делать их красиво, но и хорошо разбирается в них. Поэтому может заметить какие-то недостатки в вашем макете. Например, излишнюю громоздкость или неочевидность каких-то функций, подсказать более удобный вариант компоновки или что-то другое, что геймдизайнер мог упустить из виду. И если он не понимает, как что-то работает, то будет спрашивать, разбирая по винтику каждую деталь интерфейса и вникая в принципы работы всех его механизмов. А хороший геймдизайнер всегда прислушивается к хорошему дизайнеру интерфейсов. Это и есть работа в команде. В итоге получается красивая картинка. И теперь нужно ее разрезать на составляющие элементы. Отделить от кнопок надписи, нарисовать каждый элемент во всех его состояниях: активный, неактивный, при наведении, при нажатии. Масштабируемые элементы и вовсе кромсаются на своеобразные пазлы, из которых потом будет программно собираться хинт или окно. Но и это еще не все! Теперь всю эту мозаику нужно снова собрать в интерфейс, но уже в специальном редакторе, в котором к ним привязывается и функциональная часть, за реализацию которой отвечают программисты. И только теперь в наш (или ваш) интерфейс можно играть.

ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО, ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО?

Нельзя недооценивать важность хорошего интерфейса для игры. Плохой интерфейс может существенно подпортить впечатление даже от самой замечательной игры. Наверняка многие из вас тут же вспомнили несколько примеров, верно?

Как понять, хороший в игре интерфейс или нет? Очень просто – нужно всего лишь в нее поиграть. Самый лучший интерфейс – этот тот, которого не замечаешь. Но этот не значит, что нужно тут же выставлять прозрачность всех элементов в максимальное значение, вовсе нет! Интерфейс должен быть удобен и понятен настолько, чтобы пользователю не приходилось напрягаться и думать, работая с ним. Кнопка должна стоять там, где ее ожидает уви-

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Один из признаков качества интерфейса – это количество клонов и подражателей. А еще удачные интерфейсы могут целыми кусками выдирать и использовать другие разработчики. Элементы из нашей King's Bounty мы видели в нескольких играх, в том числе и в отечественных. Вот, например, скриншот из ранней версии корейской MMO TERA, а рядом – из нашей King's Bounty. Кстати, на некоторых форумах игроки ставят нам в пример именно эту игру, при обсуждении нашего Royal Quest. Вот, мол, у кого учиться надо! Ну, у кого учились сами корейцы, видно на картинке ниже.

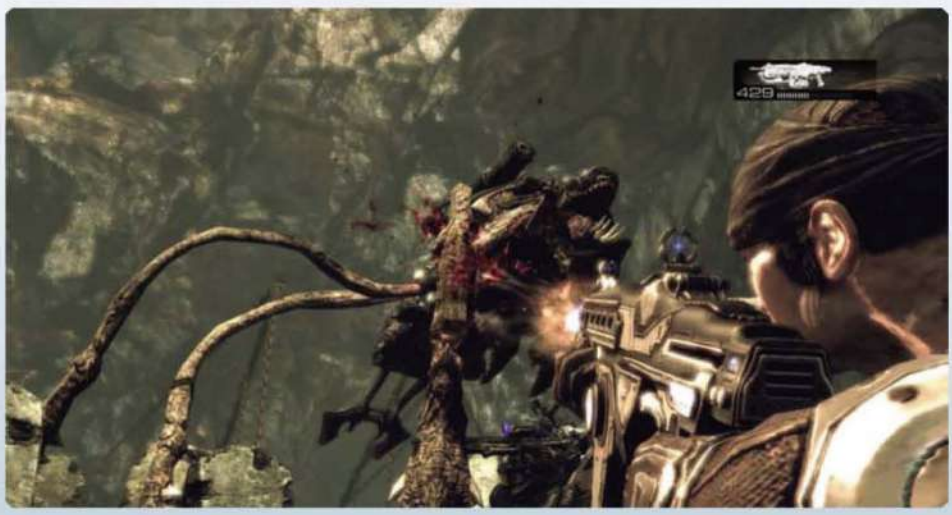
ПЛОХОЙ ИНТЕРФЕЙС МОЖЕТ СУЩЕСТВЕННО ПОДПОРТИТЬ ВПЕЧАТЛЕНИЕ ДАЖЕ ОТ САМОЙ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ.

В интерфейсе «Принцессы в доспехах» спрятана шутка нашего дизайнера, надпись на латыни: «Если можешь, сделай лучше».

И без того удобный интерфейс этой игры игроки могут как угодно переделать под себя. Ну как тут не полюбить Blizzard?

деть игрок, и выполнять именно то, что он от нее ожидает. Не нужно прятать полезные кнопки. Не нужно делать маленькими часто используемые элементы управления: играть в пиксельхантинг с интерфейсом – далеко не самое увлекательное занятие. Не нужно ставить катастрофически рядом кнопки «да» и «нет» или, например, «загрузить сохраненную игру» и «удалить сохраненную игру» – рука дрогнет у игрока, а икаться потом будет именно вам. Давно уже сложились некоторые стандарты в разработке игровых интерфейсов, которых стараются придерживаться многие разработчики. Вы запустили популярную игру, которую пресса и игроки расхваливают в том числе и за удобный интерфейс, и считаете, что сможете сделать лучше? Ничуть в этом не сомневаюсь. Думаю, что создатель

Существуют игры, которые обходятся почти без видимого интерфейса. Это определяется жанром, целевой аудиторией, платформой и желанием разработчика.



этого чуда тоже смог бы сделать лучше. Но не сделал. Почему? Можно сделать лучше, но сложно переучить миллионы игроков пользоваться вашим интерфейсом, если они годами играли подругому и уже просто привыкли к нему. Если пользователь уже к чему-то привык, то не стоит ему ломать стереотипы и сложившуюся привычку. Сделайте так, как вам не нравится, но как привыкли играть игроки. Иногда разработчику приходится идти на уступки... Да что там иногда! Часто! Вся наша работа состоит из уступок и компромиссов. Даже если над дверью кабинета прибита табличка «самый главный геймдизайнер Blizzard» – скорее всего, этому человеку приходится так часто воевать с самим собой, как вам (и мне, и многим другим) даже и не снилось. А иначе никак. Игры создают в первую очередь для игроков, а не для самих себя. Хотя что именно нужно игрокам, разработчик знает намного лучше, чем сами игроки. Такой вот парадокс.

Автор:
Николай Арсеньев

БОЛЬШЕ RADEON'ОВ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ

Очередное пополнение в серии AMD Radeon HD 6xxx

Не успели мы попрощаться с ATI, как AMD, не мудрствуя лукаво, представила Radeon HD 6-й серии. Более того, вслед за Radeon HD 6850/6870 мы увидели флагманские Radeon HD 6950/6970.

Разработчики в новых картах представили архитектуру VLIW4. Суть ее довольно проста: параллельное исполнение нескольких операций одновременно. Это не ее дебют, впервые идея была реализована еще в древней Radeon HD 2900. Помнится, она так и не снискала большой славы, однако после многих изменений картина предстает в новом свете! Загрузку потоковых процессоров оптимизировали, функциональность исполнительных блоков улучшили. По заверениям разработчиков, скорость обработки геометрии возросла вдвое, а тесселяции аж втрое по сравнению с Radeon HD 5870. В этих двух картах также дебютировали весьма интересные технологии, а именно новые режимы полноэкранного сглаживания, которые зовутся Morphological AA и Enhanced Quality AA. Первый представляет из себя пост-фильтр, который обучен сглаживать изображение. Второй освоил особое искусство сглаживание «лесенок», при этом не требуя дополнительных ресурсов памяти. С дебютом можно поздравить и технологию PowerTune. Она регулирует частоту и напряжение графического ядра в зависимости от уровня нагрузки. Карты получили поддержку DisplayPort 1.2.

Пробежимся по цифрам, которые отличают Radeon HD 6950 и Radeon HD 6970: частоты ядер составили 800/880 МГц, количество блоков ROP/TMU и универсальных процессоров равняется 32/32, 88/96 и 1408/1536, соответственно, шины памяти все те же 256 бит, частота – 5000/5500 МГц. Объем памяти 2 Гбайт в обоих случаях.

Судя по тестам, Radeon HD 6970 не угнаться за GeForce GTX 580, однако привлекательная цена карт Radeon HD 6950/6970, составляющая $300/$370, может склонить чашу весов в их пользу.

ВСЕЯДНАЯ ЧИТАЛКА

WEXLER анонсирует книгу с экраном E-ink

Компания WEXLER продолжает успешно пополнять линейку своих электронных книг, среди которых есть как классические модели, так и весьма необычные решения, например с использованием ЖК-экрана. На этот раз мы поговорим о первом варианте. Знакомимся с WEXLER.BOOK E5001. В основу книги был положен 5-дюймовый дисплей типа E-ink, умеющий отображать 16 градаций серого цвета. Стоит ли говорить, что выбор подобного типа экрана как нельзя более удачен. Читаемость букв должна быть на высоком уровне. WEXLER.BOOK E5001 обладает встроенной памятью объемом 4 Гбайт, на которые можно записать кучу книг. Учитывая, что устройство поддерживает еще и воспроизведение музыки и просмотр фотографий (едва ли оно того стоит), этого пространства едва ли хватит. На помощь придет разъем под карты памяти типа MicroSD. Книга умеет читать форматы TXT, RFT, PDF, DOC, CHM, HTM, HTML, EPUB и FB2, что касается графики, то список включает JPG, BMP, GIF и PNG, ну а музыка – форматы MP3 и WMA. Стоит отметить еще два приятных момента: в наличии есть FM-тюнер и встроенный динамик.

Экран у нас обычный, так что для навигации и управления гаджетом предусмотрены джойстик и четыре кнопки, раскинутых по обе стороны. Из интерфейсов книга обладает USB 2.0 разъемом и гнездом под наушники (2.5 мм). Все необходимое, включая наушники и обложку из кожи, входит в комплект поставки. WEXLER.BOOK E5001 сделан из алюминия, размеры и вес – 155x105x9 мм, 200 г. В наличии разные варианты расцветок, а приятным бонусом станут три подарочные книги из фантастической серии «Вселенная метро 2033». Аккумулятора емкостью 900 мАч хватает на более чем 11 000 страниц.

Цена WEXLER.BOOK E5001 – 5990 руб.

ARC'ИТЕКТУРНЫЙ ДИЗАЙН

Fractal Design анонсирует новый корпус

Fractal Design компания не самая известная среди производителей корпусов, блоков питания и прочих аксессуаров, однако в ее портфолио есть очень даже интересная продукция, которая заслуживает пристального внимания, например, Middle Tower под названием Arc, ставший первой ласточкой в новой линейке.

При первом взгляде на детище Fractal Design бросается в глаза передняя панель, обладающая внушительных размеров решеткой и логотипом компании. Более того, практически вся верхняя часть представляет ту же самую решетку, которая чуть-чуть присутствует и на боковой панели в том месте, где обычно располагается ЦП. Передняя панель цепляет взгляд еще и своей шероховатой фактурой и закругленными сторонами. Верхняя и передняя панели легко снимаются и снабжены фильтрами. К первой можно прицепить до трех 120/140-миллиметровых вентиляторов или один 180- плюс 120/140-миллиметровый, ко второй же – установить парочку 140-миллиметровых ветродуев. На заднюю панель вешается еще один 140-миллиметровый вентилятор, вниз один 120/140-миллиметровый, ну а на бок 140/180-миллиметровый. Удивительно, сколько их можно уместить, казалось бы, в обычный Middle Tower! При этом комплект поставки включает три 140-миллиметровых вентилятора со скоростью 1000 об/мин, и их можно регулировать.

Наверху расположены необходимые кнопки, аудиопорты, парочка USB 2.0 и одинокий USB 3.0 разъемы. Что у нас внутри? Блоку питания место отведено внизу, есть возможность установки пары внешних 5.25-дюймовых устройств (конвертер для 3.5-дюймовых устройств в наличии), для жестких дисков есть две съемных корзины вместимостью по четыре штуки на каждую. Вообще, корпус вмещает видеокарты длиной до 290 миллиметров (GeForce GTX 580 уместится), но если этого будет мало, убираем верхнюю корзину и получаем все 470 миллиметров. Размеры и вес новичка составили 10 кг, 230x460x515 миллиметров.

Похоже, Fractal Design удалось сделать очень интересный корпус, правда о цене данных нет.

КЛАВИАТУРА ДЛЯ ФАНАТОВ ММО-ИГР

Razer представляет новинку – Anansi

Ребята из Razer продолжают радовать фэнов всевозможных ММО-игр. Некоторое время назад мы лицезрели выпуск Razer Naga, после чего состоялся анонс Razer Naga Epic (гибридная модель, умеющая работать как с проводами, так и без них). Особенностью тех мышек было обилие программируемых кнопок на боковой стороне (12 штук). Сегодня мы рады вас познакомить с пополнением в семействе ММО-ориентированных гаджетов в лице клавиатуры Razer Anansi.

Данная модель обладает классической раскладкой, что есть плюс – не потребуется время на освоение. Главный же бонус заключается в наличии пяти дополнительных клавиш и еще семи клавиш-модификаторов. В общей сумме «клава» обладает еще сотней полностью программируемых кнопок, при этом макросы можно записывать на лету. Как и многие продукты компании Razer, подсветка здесь полностью настраиваемая – доступно более 16 миллионов вариантов. Фирменный софт поддерживает возможность записи до 20 профилей. С помощью семи клавиш-модификаторов, расположенных под основной раскладкой, можно вызывать каждую возможную комбинацию клавиш-модификаторов (shift, ctrl, alt).

Вместе с мышками Razer Naga и Naga Epic дуэт позволяет максимально гибко и комфортно управлять своим персонажем в любимых ММО-играх. Ожидаемая стоимость клавиатуры 4590 рублей.

ТОТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ

Zalman поможет отследить энергопотребление CPU/GPU

Очень интересную пару устройств представила компания Zalman, а именно мониторчики под названиями XM-VPM1 и ZM-PCM1, которые обучены отслеживать энергопотребление видеокарт и центрального процессора.

Итак, XM-VPM1 отвечает за работу с видеокартами, даже двумя. Железяка совместима с платами, оснащенными 6- или 8-контактными разъемами питания. Помимо показателя энергопотребления, вы будете в курсе текущего напряжения графических ядер. Очень удобно.

Вполне ожидаемо, вотчиной Zalman ZM-PCM1 стал центральный процессор. Новинка совместима как с 4-контактным питанием ATX12V, так и с 8-контактным EPS12V. Данный мониторчик поставляется с 5.25-дюймовой панелью, в которую можно установить до трех экранов. Это позволит держать руку на пульсе и оперативно отслеживать информацию. Аналогично первой новинке, вторая умеет демонстрировать и энергопотребление, и напряжение процессора.

Демонстрируемые показатели обновляются постоянно, так что наблюдение происходит в режиме «real time». Любители оверклокинга, наверное, уже выстроились в очередь. Что ж, за ZM-PCM1 придется выложить $70, ну а за его брата ZM-VPM1 чуть меньше – $50.

НАШ ОТВЕТ ЧЕМБЕРЛЕНУ

Zotac: системная плата со встроенным CPU

Компания Zotac выпускает не только всевозможные видеокарты, но и мини-ПК и системные платы. Весьма любопытные, кстати, взять хотя бы для примера mini-ITX плату M880G-ITX WiFi со встроенным процессором от AMD.

Да-да, именно AMD. Мы привыкли видеть подобные платы с использование мега-популярного Intel Atom. Zotac M880G-ITX WiFi основана на чипсете AMD 880G + SB820M, роль пламенного мотора играет двуядерный процессор AMD Turion II Neo K625, действующий на частоте 1.5 ГГц. Маленькие и не очень маленькие радиаторы практически полностью покрывают плату, да так, что разъему под видеокарту места не нашлось, но есть одинокий PCI-E x1. Зато есть пара DIMM-слотов под оперативную память типа DDR3-800 общим объемом до 8 Гбайт. Плата вышла довольно современной, на панель ввода/вывода выведена парочка портов USB 3.0, кроме них есть классические USB 2.0, PS/2, DVI и HDMI, не говоря уж про аудиоразъемы. Не обошлось и без WiFi (802.11n), для максимально лучшего приема можно подключить две антенны.

Что касается дисковой подсистемы, есть аж шесть SATA 3.0 с поддержкой RAID-массивов. В качестве встроенного графического ядра используется Radeon HD 4200, совместимый с DirectX 10.1 и ATI Avivo HD, не говоря уж про возможность воспроизведения видео в формате Full HD.

На выходе получаем весьма любопытную основу для домашнего медиацентра, а может и просто компактного компьютера для выхода в сеть и общения с друзьями. О цене информации нет, но едва ли она будет высока.

NVIDIA РАЗБУШЕВАЛАСЬ

GeForce GTX 570, следующая остановка GTX 560

У NVIDIA аппетит к выпуску новых видеокарт разыгрался не на шутку! После успешной с определенными оговорками 4-й серии, мы можем лицезреть рассвет GeForce GTX 5-й серии. GeForce GTX 580 снискал славу самого быстрого одночипового графического ускорителя, но и стоит он совсем недешево. Продолжает компания свой успех выпуском GeForce GTX 570...

Как и в случае со старшим братом, за основу инженеры взяли графическое ядро GF110, которое слегка подкорректировали. Итак, референсные значения для GeForce GTX 570 следующие: скорость GPU составила 732 МГц (вместо 772 МГц), количество потоковых процессоров урезали с 512 до 480, удалили один блок тесселяции, теперь их 15 штук, текстурных и ROP-блоков отныне 60/40 против прежних 64/48. Объем памяти составил 1.28 Гбайт, ширина шины памяти 320 бит, ну а частота 3.8 ГГц. Система охлаждения не подверглась изменению, она такая же эффективная и тихая. По частотам карта опережает бывшего лидера GeForce GTX 480, при этом меньше потребляет энергии (219 Вт против 250 Вт), следовательно и меньше греется. Однако претендент уступает по количеству ROP-блоков (48 штук) и битности шины памяти (384 бита).

Цена GeForce GTX 570 составляет 15 тыс. рублей. Уже совсем скоро мы увидим GeForce GTX 560, первая информация уже появилась и выглядит она очень даже приятно.

Автор:
Евгений Никифоров

БЫСТРЕЕ, НОВЕЕ, ТЯЖЕЛЕЕ

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ ASROCK P55 EXTREME4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **РАЗЪЕМ:** Socket LGA1156
- **НАБОР ЛОГИКИ:** Intel P55 Express
- **ПАМЯТЬ:** 4x DDR3-2600+
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 2x PCI-E x16, 3x PCI-E x1, 2x PCI
- **ДИСКОВЫЕ РАЗЪЕМЫ:** 4x SATA3, 6x SATA2, IDE, FDD
- **ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ:** 2x PS/2, Coaxial SPDIF, Optical SPDIF, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, RJ-45, eSATA, кнопка Clear CMOS, аудио
- **ФОРМ-ФАКТОР:** ATX

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-875K, 2.93 ГГц
- **ПАМЯТЬ:** Corsair DOMINATOR-GT CMT4GX3M2A1600C6, 2x 2 Гбайт
- **ВИДЕОКАРТА:** HIS Radeon HD 6870, 1 Гбайт
- **ВИНЧЕСТЕР:** Corsair CSSD-F120GB2, 120 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** FSP Blue Storm II 700 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows Vista 64-bit

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отличные скоростные показатели
+ богатые возможности расширения
- цена несколько завышена
- все-таки чипсет накладывает некоторые ограничения

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **WINRAR, КБАЙТ/С:** 2993
- **EVEREST MEMORY READ, МБАЙТ/С:** 14108
- **EVEREST MEMORY WRITE, МБАЙТ/С:** 12659
- **SUPERPI 1M, С:** 14.187
- **WPRIME 32M, С:** 8.359

НОВОЕ – ЭТО ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Чипсет Intel P55 Express был выпущен довольно давно, еще во времена доминирования сокета LGA775. И стоит сказать, что первый пользовался немалой популярностью, ведь было за что выбрать именно этот набор системной логики.
Новинка под названием ASRock P55 Extreme4 построена именно на Intel P55, это понятно уже из названия. Плата — эдакий трансформер из новых наработок и уже проверенных технологий. Каких именно? Давайте посмотрим.

МАТЕРИНСКОЕ РАЗДОЛЬЕ

На плате расположено 4 разъема для модулей оперативной памяти. Максимальная заявленная скорость работы ОЗУ аж 2600 МГц! Само собой разумеется, что вам не удастся выбрать такой режим вручную, придется разгонять, но амбиции производителя впечатляют.
Стоит также обратить внимание на огромное количество SATA-коннекторов, их целых 10 штук! Этого более чем достаточно.
Металла инженеры ASRock не пожалели. Два огромных радиатора на силовых элементах, соединенных теплотрубкой, а также внушительных размеров «кусок» на чипсете. На плате распаяны удобные кнопки Power и Reset, специально для любителей оверклокинга. Нелишним для последних окажется и индикатор POST-кодов.
Непонятным остается только одно – кому может потребоваться целых три PCI-E x1? Мы уже рассуждали на эту тему и ответа так и не нашли.
Разводка организована на высоком уровне, с этим у ASRock проблем никогда не было.

ВСЕГО ПОНЕМНОГУ

На плате установлен сокет LGA1156. Каналов для оперативной памяти, как обычно, два. Есть возможность собрать массив CrossFireX или SLI с использованием двух разъемов PEG. В случае использования одной видеокарты активируется скоростной режим x16, если адаптеров будет два – x8 для каждого разъема. Связано это опять же с системной логикой.
Не стоит забывать и про поддержку USB третьей версии.
На задней панели расположились все самые необходимые разъемы, есть даже кнопка сброса настроек BIOS, так что жаловаться не приходится.
Из фирменных технологий ASRock можно выделить Instant Boot, благодаря которой компьютер за 4 секунды после включения загружает Windows.

ШУСТРЫЙ РОКЕР

В процессе разгона нам удалось получить 212 МГц по шине FSB. При множителе процессора x10, данный результат нельзя назвать выдающимся. Зато оверклокинг самого ЦП удался на славу – 4428 МГц. Только взгляните на результаты в приложении Everest, чипсет хоть и не молодой, зато весьма быстрый и еще на многое способен, добавьте сюда только скоростную оперативную память.
У фирмы ASRock уже сложились определенные традиции при производстве материнских плат, и нам они очень нравятся, они действительно полезны и являются характерной особенностью этого бренда.
В этот раз огорчила только цена, которая могла бы быть и пониже, учитывая ограничения, которые накладывает чипсет.

Автор:
Евгений Никифоров

КТО СТАРОЕ ПОМЯНЕТ...

ОБЗОР ВИДЕОКАРТЫ HIS RADEON HD 6870

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ богатая интерфейсами задняя панель
+ пониженное энергопотребление
+ улучшенная производительность
- меньшая поддержка со стороны разработчиков игр

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР:** Barts XT
- **ЧАСТОТА ГРАФИЧЕСКОГО ПРОЦЕССОРА:** 900 МГц
- **ВИДЕОПАМЯТЬ:** 1024 Мбайт, GDDR-5, 4200 МГц
- **РАЗЪЕМЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПИТАНИЯ:** 2
- **РАЗЪЕМЫ:** 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II X6 1055T 2800 МГц
- **КУЛЕР:** Zalman CNPC10X Extreme
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASRock 890FX Deluxe3
- **ПАМЯТЬ:** OCZ Gold 2x2 Гбайт PC-12800 8-8-8
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** FSP Blue Storm II 700 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows Vista 64-bit

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	HIS RADEON HD6870	MSI RADEON HD5830
STREET FIGHTER IV, 1680X1050, MAX, 4AA, FPS	131	95
CRYSIS, 1680X1050, VERY HIGH, FPS	37	27
3DMARK VANTAGE, PERFORMANCE, SCORE	14908	12907

ДАВАЙТЕ ЗНАКОМИТЬСЯ

Вот и пришло время для компании AMD выпустить новый чип, имя которому Barts. С одной стороны, хочется задать вопрос – зачем? Ведь видеокарты пятой серии хорошо продаются, они также имеют неплохую производительность во всех современных приложениях. С другой стороны, выпуск нового продукта – это движение вперед, наращивание мощностей и устрашающий выпад в сторону соперника NVIDIA.

Предлагаем коротко пробежаться по основным характеристикам новинки, а также сравнить эти самые значения с предыдущей серией. Техпроцесс остался прежним – 40 нм. А вот количество транзисторов и потоковых процессоров уменьшилось. Первых стало 1700 млн штук, вместо 2150. Последних – 1120, вместо 1600 у ATI Radeon HD5870. Снизилась также тактовая частота памяти – 4200 МГц (4800 МГц у прошлой «семидесятки»). Рост заметен лишь в характеристиках ядра – 900 МГц. Стоит отметить также снижение энергопотребления – 151 Вт, а было 188.

Вот такая арифметика получается, которая вряд ли будет способствовать улучшению показателей в тестовых приложениях.

СТОИТ ЛИ ОВЧИНКА ВЫДЕЛКИ

Пока не ясно, какую видеокарту заменит собой наш сегодняшний гость. Но судя по количеству потоковых процессоров, мы выбрали равный в этом показателе ATI Radeon HD5830. Нельзя сказать, что «семидесятка» прямо разделалась со своим предшественником, однако новинка явно быстрее. Новая архитектура достойно выдержала конкуренцию с предыдущей (Cypress) не только в игровых приложениях, но и в синтетических тестах.

ПРИЯТНОЕ ГЛАЗУ

К нам приехала видеокарта от хорошо известной фирмы HIS, которая частенько использует в своих продуктах уникальную систему охлаждения. Однако плата оказалась референсного дизайна. Продукт весьма тяжелый, ведь под пластиковым кожухом находится полностью медное основание с теплотрубками из того же материала и радиатор из алюминия. Ничего особенного во внешнем виде системы охлаждения нет. Компания решила не отказываться от привычной конструкции громкой турбины. Кулер стал разве что несколько красивее, а вот эффективность осталась на прежнем уровне. В 3D HIS Radeon HD6870 разогревается до 86 градусов по Цельсию, что, мягко говоря, многовато. Пропеллер при этом шумит не громче, чем самолет.

Зато изменения коснулись задней панели, на ней целых пять разъемов: два DVI, HDMI и пара Mini DisplayPort. Использование дополнительного порта DVI сократило вдвое количество отверстий для выхода горячего воздуха.

Габариты платы не выходят за рамки приличий. HIS Radeon HD6870 едва ли длиннее любой из видеокарт серии HD58xx. Так что здесь полный порядок.

В ИТОГЕ

Учитывая жаркие ценовые войны, которые ведутся на рынке видеокарт, успешность конкретной модели сильно зависит от цены. Стоимость HIS Radeon HD 6870 на момент написания статьи составляла чуть менее 9 тысяч рублей.

Своих денег, по-нашему мнению, карта стоит. И хотя ничего революционно нового 6-ая серия Radeon пока не привнесла, ряд улучшений видны невооруженным глазом.

Автор:
Евгений Никифоров

«А Я В ВОДУ ВОЙДУ»...

ОБЗОР СВО LARKOOLER

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **РАЗЪЕМЫ:** Intel Socket LGA775/LGA1366/LGA1156, AMD Socket 754/939/940
- **МАТЕРИАЛ ВОДОБЛОКА:** медь
- **МАТЕРИАЛ РАДИАТОРА:** алюминий
- **КОЛИЧЕСТВО ВЕНТИЛЯТОРОВ:** 2 (120 мм)
- **СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРОВ:** 1800 об/мин (31,1 дБа)
- **МОЩНОСТЬ ПОМПЫ:** 72 л/ч

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ небольшие габариты
+ целых четыре водоблока
- высокая цена

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-875K, @4020 МГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASRock P55 Extreme4
- **ПАМЯТЬ:** Geil PC-12800 CL8, 2x2 Гбайт
- **ВИДЕОКАРТА:** NVIDIA GeForce GTX 480
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** FSP Epsilon 700 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows Vista 64-bit

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **ТЕМПЕРАТУРА В РЕЖИМЕ ПРОСТОЯ, ГРАДУСЫ ЦЕЛЬСИЯ:** 37
- **ТЕМПЕРАТУРА В S&M, ГРАДУСЫ ЦЕЛЬСИЯ:** 67
- **ТЕМПЕРАТУРА В LINX, ГРАДУСЫ ЦЕЛЬСИЯ:** 74

ОН ТАКОЙ ОДИН

Системой водяного охлаждения сегодня уже никого не удивишь. Диковинкой она была лет 8-10 назад. Тогда это зачастую было уделом энтузиастов, которые собирали СВО собственными руками из подручных материалов. Сегодня ситуация кардинально изменилась. Производители поняли, что нужно публике, и начали выпускать заводские СВО, причем очень хорошего качества. Одна из таких фирм – GBU International Corp. (тайваньский производитель мастерит не только готовые «водянки» и компоненты для них, но и камеры наблюдения, а также устройства для ТВ и связи) – предоставила на наш с вами суд продукт под названием Larkooler BA2-244. Единственным дистрибьютором этой охлаждающей системы в Москве является компания Meijin.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Хладагент окрашен в зеленый цвет. А вот вентиляторы (120 мм каждый) на алюминиевом радиаторе светятся синим. СВО имеет один режим работы, контролировать ничего нельзя. Тихой эту систему не назовешь, пропеллеры издают назойливый шум. Безусловный «плюс», который мы отметили для себя в процессе эксплуатации, – это звуковой сигнал, повествующий о недостаточном количестве жидкости в системе.

Эффективность Larkooler BA2-244 не произвела впечатления. Даже с использованием одного водоблока результат в тестах оказался не самый выдающийся. На уровне хорошего воздушного кулера. Но это не случайно, ведь ватерблок скромного размера, помпа не очень мощная, а радиатор изготовлен из алюминия.

ЧТО У НАС ВНУТРИ

Система поставляется в небольшой коробке, в которой находится водоблок для процессора, теплообменник с кронштейном для внешнего крепления радиатора, помпа, трубки, жидкость и элементы крепления. Остальные же (для мосфетов, чипсета и видеокарты) находятся в отдельных коробочках. Самое интересное, что модель с одним водоблоком существует и называется Larkooler BA2-241. Собирается система быстро и просто, в комплекте есть инструкция по сборке, но, опять же, с использованием лишь одного водоблока. Резервуар, который представляет собой единое целое с помпой, уже заправлен, но, чтобы система полностью была заполнена хладагентом, нам потребовалось произвести дозаправку 3 раза. В комплекте есть дозатор для жидкости, в результате чего при сборке мы не пролили ни капли. Для полной заправки нам понадобилось две трети имеющейся в комплекте «воды». Помимо всего прочего в коробке есть защитные металлические решетки для двух вентиляторов, а также термопаста и пластиковая лопатка.

ПОИГРАЛИ И ХВАТИТ

После знакомства с Larkooler BA2-244 можно сразу понять кому этот продукт подойдет, а кому нет. Начинающему любителю-оверклокеру, который хочет попрактиковаться уже не с воздухом, но еще не с азотом, этот девайс подойдет в самый раз. А вот опытному энтузиасту, через руки которого уже прошло немало систем водяного охлаждения, такой продукт ни к чему. Ибо эффективность не та.

Что касается цены, то она не маленькая, но и не баснословная, если учитывать, что в комплекте есть водоблоки для всего, что греется в корпусе. Единственный совет – поменять вентиляторы на радиаторе, обороты которых, по возможности, станет можно регулировать. В таком случае тишина вам обеспечена. А насчет хлопот во время эксплуатации переживать не стоит. Возможность протечки минимальна, а заправлять такую систему нужно не чаще раза в год.

ПОТРОГАЙ ЕГО

ТЕСТИРОВАНИЕ МОНИТОРА IIYAMA PROLITE T2250MTS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАГОНАЛЬ:** 22"
- **ТИП:** TN
- **РАЗРЕШЕНИЕ:** 1920x1080 FullHD
- **СООТНОШЕНИЕ СТОРОН:** 16:9
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА:** 5 мс
- **КОНТРАСТНОСТЬ**: 1000:1
- **ЯРКОСТЬ:** 260 кд/м2
- **УГЛЫ ОБЗОРА, ГРАДУСЫ:** по горизонтали – 170, по вертикали – 160
- **ГАБАРИТЫ:** 513x419x263 мм
- **ВЕС:** 6 кг

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Отличное качество картинки
+ Возможность управления системой касанием пальцев
- Весьма скучный дизайн

ЭКРАН ВСЕМУ ГОЛОВА

Монитор является очень важной и одной из самых долговечных частей настольного компьютера. В системном блоке могут сменить уже несколько поколений компонентов, а дисплей прослужит долгие годы. Да и его эргономическую важность переоценить весьма трудно: есть модели, после получаса работы за которыми хочется бросить все и сбежать в тайгу, подальше от всего, что связано с техническим прогрессом, а есть и те, за которыми без проблем можно провести бессонную игровую ночь. Мониторы компании iiyama имеют заслуженную славу очень качественных устройств. Многие профессионалы компьютерной графики и полиграфии работают именно с ними. Модель iiyama ProLite T2250MTS выглядит как обычный высококлассный дисплей до тех пор, пока вы не попробуете его потрогать за экран. Дело в том, что он – сенсорный.

ПРОЩЕ ПРОСТОГО

Приятно, что для использования «ручного управления» не нужно устанавливать какие-либо драйверы и дополнительное программное обеспечение, производить настройку. Достаточно просто соединить монитор и ПК не только графическим кабелем, но и USB. Экранное меню и кнопки управления делают изменение установок монитора простым и удобным, причем меню русифицировано. Правда, ни кнопки, ни меню особой красотой не отличаются – как и монитор в целом, они выглядят достаточно консервативно. В комплект поставки входят все необходимые кабели, а также монументальная подставка, на которой монитор чувствует себя очень устойчиво.

ПРИКОСНИСЬ К СИСТЕМЕ

Если не знать об этой его особенности, то снаружи он ничем не выдаст своей тайны: обыкновенный широкоформатный монитор с весьма строгим дизайном. На передней панели индикатор работы и несколько клавиш управления. На задней разъемы USB, VGA и DVI, а также аудиовход. Да, у iiyama ProLite T2250MTS есть встроенные колонки. Неплохие, но органного диапазона от них ждать не стоит, как и от любых подобных устройств. И только ткнув пальцем в экран (или стилусом, который прячется в боковой поверхности монитора, как в старом добром КПК) и запустив тем самым приложение или вызвав контекстное меню, можно понять, что теперь управлять системой можно не только мышкой, но и руками. Это весело, особенно поначалу, и весьма удобно. На экране даже может появиться, когда это нужно, небольшая виртуальная клавиатура, с помощью которой можно вводить текст!

ОТЛИЧНЫЙ ВИД

Возможность управлять системой касанием экрана пальцами – это, конечно, хорошо, но больше развлечение, чем необходимость. Основная задача монитора – качественно отображать информацию. Тут у iiyama ProLite T2250MTS проблем нет ни в игровых, ни в офисных, ни в мультимедийных приложениях, везде все очень красиво, цвета сочные и естественные. То же самое говорит и наше колориметрическое тестирование, результаты которого очень хороши. Так что, если вы ищете большой и качественный монитор, обладающий некоей изюминкой, то iiyama ProLite T2250MTS станет отличным выбором, о котором вы не пожалеете. Все-таки FullHD и touch screen в одном флаконе.

Автор:
Ирина Кузнецова

БУКВОЕДАМ НА ЗАМЕТКУ

ОБЗОР ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГИ WEXLER.BOOK T7001W

Бумажная литература потихоньку начинает сдавать позиции: приятное шуршание переворачиваемых листов и особый библиотечный запах медленно, но верно оттесняются в прошлое. Все чаще в транспорте встречаются люди всех возрастов с электронными книгами. Есть и те, кто умудряется читать с небольших экранов смартфонов – не очень удобно, но, вероятно, они могли бы обозначить ряд причин. Мы же остановимся на наиболее очевидной. Это пока еще не самые доступные цены на устройства для чтения, хотя тенденция на небольшое снижение уже наметилась. Виной тому недешевый, но с определенными преимуществами, дисплей E-Ink, который и является главной отличительной чертой основной массы электронных книг. Но что же делать тем, кто в принципе хочет с комфортом читать и при этом не потревожить внутреннюю «жабу»? Понятное дело, что здесь не обойдется без компромисса, и некоторые производители его нашли: использование TFT-матрицы. Это позволило снизить стоимость «читалок» и в качестве сильной стороны предоставить практически полноценные мультимедийные возможности, но в таком случае стоит забыть об ощущении, будто читаешь с бумажного листа, которое дают дисплеи на электронных чернилах, заботе о зрении, а также фантастически низком энергопотреблении. Насколько способно такое компромиссное решение удовлетворять главную потребность книголюба – поглощать как можно больше интересной литературы в любое время и в любом месте, мы проверили на примере устройства WEXLER.BOOK T7001W.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

В первую очередь мы оценили комплектацию и дизайн устройства. Особое внимание было уделено расположению органов управления и качеству сборки. Далее досконально изучались интерфейс, особенности меню, разнообразие настроек и функциональные особенности. В память устройства были закачаны файлы всех заявленных производителем поддерживаемых (а также нескольких популярных, но не указанных) форматов, чтобы проверить, действительно ли справляется с ними подопытный девайс. Не обошлось также без замера времени работы от аккумулятора. Он производился в трех режимах: чтение, прослушивание музыки и просмотр видео. Уровень подсветки экрана был выставлен на 50%, при прослушивании музыки подсветка экрана была выключена.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИСПЛЕЙ:** 7" TFT, 800x480 точек
- **FLASH-ПАМЯТЬ:** 4 Гбайт + слот для microSD (до 8 Гбайт)
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** miniUSB, аудио 3.5 мм
- **ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФОРМАТЫ:** TXT, PDF, FB2, EPUB, HTML, MP3, WMA, APE, FLAC, AAC, AVI, Xvid, DivX 4/5, RM, RMVB, FLV, MKV, JPEG, BMP, GIF
- **АККУМУЛЯТОР:** Li-Polymer
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** радио, диктофон, игры, чехол-обложка
- **РАЗМЕРЫ:** 200x132x13 мм
- **ВЕС:** 300 г

КОМПЛЕКТАЦИЯ И ВНЕШНИЙ ВИД

WEXLER.BOOK T7001W упакована в небольшую разноцветную коробку с прозрачным окошком, через которое хорошо видно устройство. Внутри были обнаружены шнур USB – miniUSB, сетевое зарядное устройство, чехол из кожзаменителя, наушники и руководство пользователя на русском языке. Чехол, с одной стороны, защищает устройство от механических повреждений, но с другой – не очень удобен: во-первых, делает устройство более громоздким, а во-вторых, один из фиксирующих уголков частично перекрывает доступ к ползунку блокировки включения. Сама электронная книга выполнена в стандартном для такого рода устройств 7-дюймовом формате и выглядит вполне симпатично. На лицевой стороне довольно много клавиш, о назначении которых мы поговорим далее, в ходе испытаний. Они довольно упруги – случайно не заденешь, нажимаются с выраженным «пластиковым» щелчком. На нижнем ребре расположены разъем miniUSB, 3.5-мм аудиоразъем, слот для microSD, микрофон и ползунок блокировки включения. На задней панели вверху расположился динамик.

ЧИТАЕМ

Не будем же откладывать в долгий ящик и перейдем к тому, ради чего вообще существуют электронные книги, – к чтению. Набор поддерживаемых форматов невелик, но среди них имеются популярные нынче FB2 и EPUB. Заметим, что FB2.ZIP «читалка» не поддерживает и открывать напрочь отказывается. Распространенный формат DJVU также не поддерживается, а жаль. Стоит надеяться, что поддержка большего количества форматов появится в новой прошивке. Тем не менее, WEXLER.BOOK T7001W порадовала тем, что воспроизводит файлы RTF, хоть изначально этот формат не заявлен. Преимущества TFT-дисплея проявились при чтении PDF-документов: прежде всего наличие цвета, а также более быстрое время отклика, которым не могут похвастаться E-Ink-дисплеи даже последнего поколения. Кроме того, ЖК-дисплей позволяет без проблем читать в темноте без дополнительного освещения. К сожалению, открылись не все загруженные нами PDF – часто появлялась «ошибка декодирования». Та же проблема встретилась и в работе с HTML-файлами.

Во время чтения можно устанавливать ручной или автоматический режим просмотра с временным интервалом, изменять размер шрифта, цвет шрифта (бесполезная опция, потому как читабельным оказался только черный цвет – остальные очень бледные), создавать, редактировать и удалять закладки и менять яркость экрана. При просмотре PDF-файлов вместо настроек шрифта предлагается масштабировать странички. Меню настроек вызывается кнопкой «OK». Кроме того, кнопкой воспроизведения можно переворачивать текст в альбомную или книжную ориентацию. Некоторым может показаться неудобной реализация подсчета страниц: не показываются проценты, а количество страниц фиксировано, то есть если в файле 50 страниц, то при увеличении шрифта страниц останется столько же, а счет будет идти, только когда вы прочитаете целую условную страницу, даже если пришлось несколько раз «перелистнуть» экран.

ВРЕМЯ РАБОТЫ ОТ АККУМУЛЯТОРА

- **ЧТЕНИЕ:** 7 ч 18 мин
- **МУЗЫКА:** 13 ч 27 мин
- **ВИДЕО:** 4 ч 34 мин

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Быстрое перелистывание, отображение цветного контента
+ Доступная цена
+ Богатая мультимедийная составляющая
- Скудные и местами не очень полезные настройки
- Странное отображение прогресса чтения

УПРАВЛЯЕМ

Чтобы включить устройство, нужно немного пошаманить: сдвинуть ползунок блокировки включения в положение ON, а затем целых три секунды удерживать кнопку включения. По меню предлагается перемещаться несколькими способами: клавишами с цифрами и буквами, расположенными с левой стороны экрана, четырехпозиционным джойстиком посередине под экраном или навигационными клавишами с правой стороны. Для возврата к предыдущим пунктам предусмотрена отдельная клавиша, а для выбора имеется кнопка «OK». Многим такое навигационное разнообразие может показаться избыточным. Общих настроек не так много: кроме установки стандартных времени, даты, языка, регулируются параметры экрана. Остальные настройки вызываются во время использования того или иного приложения. Чтобы не искать собственные же файлы на устройстве, рекомендуем при заливке в память создать папки с тематическими названиями: books, music, video и т. п.

РАЗВЛЕКАЕМСЯ

Производитель позаботился о мультимедийной составляющей электронной книги: 4 Гбайт памяти для начала хватит и для книг, и для небольшого фотоальбома, и для нескольких музыкальных альбомов, и даже для фильма. Изначально надеяться на отличную цветопередачу и потрясающий звук было бы наивно. Стоит воспринимать возможность послушать музыку, радио, поиграть в тетрис, посмотреть кино (что недоступно в книгах на электронных чернилах), превратить устройство в фоторамку и даже диктофон как приятный бонус, не более того. Особенно порадовали поддержка lossless-форматов аудио и отсутствие необходимости перекодировать видеофайлы.

НАПОСЛЕДОК

Компания WEXLER взяла на вооружение отличную идею недорогого устройства для чтения и воплотила ее в ридере WEXLER.BOOK T7001W. Пожалуй, еще есть, что доработать в новых прошивках, но тем не менее уже сейчас выбрано верное направление навстречу экономным литературным фанатам.

ПРЕИМУЩЕСТВА TFT-ДИСПЛЕЯ: ЦВЕТНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ, А ТАКЖЕ БОЛЕЕ БЫСТРОЕ ВРЕМЯ ОТКЛИКА ПО СРАВНЕНИЮ С E-INK ЧИТАЛКАМИ.

Автор:
Евгений Никифоров

ПОЛУЧИТЕ ПЕРЕМЕНЫ!

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ GIGABYTE GA-P67A-UD3

Всегда приятно знакомиться с новыми технологиями, а не тестировать одно и то же. Сегодня же нам предстоит не только оценить возможности материнской платы GIGABYTE GA-P67A-UD3, но и бегло ознакомиться с новейшей архитектурой от Intel – Sandy Bridge. На борту героини этих строк ничего особенного не распаяно. Разве что новый чипсет Intel P67 Express да сокет LGA1155. Остальные же стандарты остались нетронутыми: плата по-прежнему работает с памятью DDR3 (максимально доступная частота – 2133 МГц). Никуда не делись USB 3.0 и SATA 3.0.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **РАЗЪЕМ:** Socket LGA1155
- **НАБОР ЛОГИКИ:** Intel P67 Express
- **ПАМЯТЬ:** 4x DIMM, DDR3 2133/1866/1600/1333/1066 МГц
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 1x PCI Express x16, 1x PCI Express x4, 2x PCI, 3x PCI Express x1
- **ДИСКОВЫЕ РАЗЪЕМЫ:** 2x SATA 3.0, 4x SATA 2.0
- **ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ:** 1x PS/2, 2x S/PDIF, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, 1x RJ-45, 6x аудио
- **СЕТЬ:** на базе RTL8111E, 10/100/1000 Мбит/с
- **АУДИО:** 7.1CH, HDA Realtek ALC892
- **ФОРМ-ФАКТОР:** ATX

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отличная производительность
+ хорошая разводка
- слабые возможности для разгона

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SUPER PI 1M:** 10.456 с
- **WINRAR:** 3462 Кбайт/с
- **WPRIME 32M:** 8.702 с
- **EVEREST READ:** 15735 Мбайт/с
- **EVEREST WRITE:** 23201 Мбайт/с
- **EVEREST RANDOM READ:** 208.1 Мбайт/с
- **EVEREST READ ACCESS:** 0.19 мс

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i5-2400, 3100 МГц
- **КУЛЕР:** Zalman CNPS 10X Extreme
- **ПАМЯТЬ:** OCZ OCZ3RPR2000V4GK, 2x 2 Гбайт
- **ВИДЕОКАРТА:** ATI Radeon HD5670, 1024 Мбайт
- **SSD:** Corsair CSSD-F120GB2, 120 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** FSP Epsilon, 700 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7

ДЕЛА ЖЕЛЕЗНЫЕ

Теперь более подробно изучим разводку самой платы. Сокет, хоть и потерял одну «ногу», по сути ничем от LGA1156 не отличается. Сам же набор логики также не претерпел серьезных изменений. По-прежнему используется одна микросхема, осуществляющая разводку стандартов USB и SATA. Охлаждает чип скромных размеров радиатор, который весьма сильно греется. Плата поддерживает технологию AMD CrossFireX. Один графический слот работает согласно схеме x16, другой – x4. Стоит отметить, что данный чипсет поддерживает двухканальную работу памяти.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Как всегда, мы подобрали набор из приложений, которые отражают производительность системы в целом. Наглядным представлением стали результаты бенчмарков SuperPi 1.5 XS, WinRAR и wPrime. А также производительность оперативной памяти и жесткого диска. Здесь мы задействовали универсальную тестовую программу Lavalys EVEREST Ultimate Edition.

НОВАЯ АРХИТЕКТУРА – НОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Главной особенностью этой материнской платы, само собой, является поддержка процессоров Intel Sandy Bridge. Мы, также как и вы, знакомились с этой технологией впервые. Не знаем как вас, а нас результаты тестов сильно порадовали. На частоте всего 3100 МГц (и, кстати, всего 1333 МГц по памяти) наша система показала великолепные результаты.

Теперь несколько слов о неприятных новостях. А именно о разгоне. Дело в том, что изменение скорости тактового генератора влечет за собой увеличение частоты не только центрального процессора, но и встроенного в него графического ядра, а также системной шины. Все было бы хорошо, если бы на каждый из этих компонентов был отдельный множитель, который позволил бы понизить частоту. Такой возможности в новом наборе логики нет. Однако немного частоту шины все-таки поднять можно. Правда, после перезагрузки BIOS сбрасывает на номинальные значения как базовую частоту, так и множитель.

А ПОКА

Нам остается только ждать, когда новые процессоры появятся в свободной продаже, доработанные и отлаженные. Однако если вы не являетесь любителем оверклокинга, то долго задумываться о переходе на новую архитектуру не стоит. Сегодня нам, на примере GIGABYTE GA-P67A-UD3, удалось убедиться в том, что производительности Sandy Bridge можно только позавидовать. Еще одним немаловажным фактором в пользу этой платы служит привлекательная цена.

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 13 декабря 2010 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера для Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.
Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-860 (4 ядра, 2,80 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Lynnfield, LGA1156)	9500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P7P55D Pro (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4900
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	6000
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor AX6870 1024 Мбайт (GDDR5)	9000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F40 40 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	4000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda LP ST32000542AS 2,0 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 5900 об/мин)	3250
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LG CH10LS20 (SATA)	2800
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	2800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 15382 Call of Duty: MW, Metro 2033, 1920x1200, AAA, AFx16 22 1920x1200, 4xAA, 16xAF 113

44 150 РУБ.

Не долго думая мы решили усилить систему и предложить вам 4-ядерный процессор Core i7-860 с поддержкой технологии Hyper-Threading. С пылом процессора отлично справится кулер Scythe Yasya, при желании можно будет разогнать камушек. Еще одной серьезной заменой стала карта Radeon HD 6870, которая не то чтобы произвела революцию, но по соотношению цена/производительность очень хороша.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1090T Black Edition (6 ядер, 3,2 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	9000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX + SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	6000
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor AX6870 1024 Мбайт (GDDR5)	9000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F40 40 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	4000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda LP ST32000542AS 2,0 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 5900 об/мин)	3250
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LG CH10LS20 (SATA)	2800
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	2800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 14892 Call of Duty: MW, Metro 2033, 1920x1200, AAA, AFx16 20 1920x1200, 4xAA, 16xAF 106

43 350 РУБ.

Мощный 6-ядерный процессор Phenom II X6 1090T Black Edition перекочевал прямиком из старшей конфигурации, что не может не радовать. Чтобы не слишком раздувать бюджет, заменили системную плату на модель на базе AMD 890GX. Она попроще FX-версии, но ничего такого уж принципиального вы не теряете.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-760 (4 ядра, 2,80 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	7200
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASRock P55 Extreme (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, USB 2.0, eSATA, FireWire, 24+4 pin, ATX)	4200
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	2800
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI R6850-PM2D1GD5/OC 1024 Мбайт (GDDR5)	7100
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	2000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 13021 Call of Duty: MW, Metro 2033, 1920x1200, AAA, AFx16 16 1920x1200, 4xAA, 16xAF 86

27 500 РУБ.

И снова перед нами предстает последняя инкарнация Radeon HD, а именно модель с индексом 6850. Вся прелесть 6-й серии заключается в том, что она, при практически равной производительности по сравнению с картами прошлого поколения, стоит дешевле! Шутка ли, Radeon HD 6850 умудрился потеснить очень удачную GeForce GTX 460.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (4 ядра, 3,4 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	2800
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI R6850-PM2D1GD5/OC 1024 Мбайт (GDDR5)	7100
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	2000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 12821 Call of Duty: MW, Metro 2033, 1920x1200, AAA, AFx16 16 1920x1200, 4xAA, 16xAF 82

27 500 РУБ.

Как и прежде, вы можете испытать свою удачу и разблокировать Phenom II X4 965 Black Edition, не говоря уж о разгоне. В процессоре все для этого предусмотрено. Речь идет о разблокированном множителе, конечно же. Radeon HD 6850 представлен версией от MSI с задранными частотами.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-550 (2 ядра, 3,20 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 4 Мбайт L3, HT, ядро Clarkdale, LGA1156)	4200
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-H55M-D2H (Intel H55, 2 DDR3, PCI-E, CrossFireX, USB, 24+4 pin, mATX)	2600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	2000
ВИДЕОСИСТЕМА: Sparkle GeForce GTX 460 768 Мбайт (GDDR5)	5100
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 10645 Call of Duty: MW, Metro 2033, 1920x1200, AAA, AFx16 12 1920x1200, 4xAA, 16xAF 76

18 450 РУБ.

Представленную конфигурацию можно назвать оптимальной и сбалансированной по цене и производительности. В ней используется современный 2-ядерный процессор, действующий на частоте 3.2 ГГц и поддерживающий Hyper-Threading, компактная плата формата Micro ATX и современная видеокарта GeForce GTX 460, которая совместима с DirectX11, а также фирменными технологиями вроде 3D Vision, PhysX и другие.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 635 (4 ядра, 2,90 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	2000
ВИДЕОСИСТЕМА: Sparkle GeForce GTX 460 768 Мбайт (GDDR5)	5100
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 10371 Call of Duty: MW, Metro 2033, 1920x1200, AAA, AFx16 13 1920x1200, 4xAA, 16xAF 79

18 050 РУБ.

В пару к 4-ядерному Athlon II мы подобрали отличного компаньона – системную плату GIGABYTE GA-880GM-UD2H. Несмотря на свои размеры (Micro ATX), она обладает массой приятных бонусов, таких, как наличие eSATA и FireWire, поддержка RAID-массивов и Hybrid CrossFireX (в нашем случае это не понадобится).

Автор:
Алексей Шуваев

ЛИНЕЙКА МЫШЕК ОТ SPEEDLINK

Уже более 20 лет мышь является одним из важнейших устройств ввода. Принцип работы с манипулятором не изменился, но сама начинка устройств постоянно модифицируется, а новые технологии применяются с неизменным успехом. Компания Speedlink достигла значимых высот в деле эргономики и технической оснащенности, о чем мы сегодня и поговорим.

MINNIT2

Настойчивая популяризация мобильных компьютеров привела к тому, что возникла потребность в компактных мышках, так как работать с тачпадом не всегда удобно. Данная модель как раз относится к разряду таковых, обладая небольшими габаритами и отвечая всем требованиям, предъявляемым к подобным устройствам. Начнем с того, что корпус симметричен, а значит работать можно как правой, так и левой рукой. Разрешение оптического сенсора составляет 1000 dpi, что будет удобно с учетом выросших разрешений современных ЖК-матриц. Пользователь может выбрать девайс с подходящим цветом: черным, желтым, голубым, красным или белым. Да и цена за подобную мышь будет очень скромной – в районе 10 долларов.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0
- **ТИП:** проводная
- **ОПТИЧЕСКИЙ СЕНСОР:** 1000 dpi
- **КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:** 3
- **ЦВЕТА:** черный, желтый, голубой, красный, белый

SNAPPY SMART WIRELESS

Когда идет речь о компактных манипуляторах для работы с ноутбуком, нельзя не вспомнить о беспроводных устройствах. Пластиковый корпус симметричен и бывает раскрашен в одну из шести ярких расцветок. Небольшой ресивер подключается к USB-порту и обеспечивает связь на частоте 2.4 ГГц. Стандартное расстояние для беспроблемной работы – до 10 метров, чего вполне достаточно. Небольшие размеры самой мыши и беспроводного адаптера облегчат транспортировку. Оптический сенсор обладает разрешением 1000 dpi и обеспечивает высокую точность позиционирования. Мышь не перегружена функциями и наделена всего тремя кнопками. Собственная система энергосбережения позволит продлить срок службы сменных батарей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
- **ИНТЕРФЕЙС:** адаптер USB 2.0
- **ТИП:** беспроводная
- **ОПТИЧЕСКИЙ СЕНСОР:** 1000 dpi
- **КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:** 3
- **ЦВЕТА:** черный, зеленый, голубой, красный, серый, розовый

CORE BLUETOOTH LASER MOUSE

Адаптер Bluetooth можно встретить почти в каждом современном ноутбуке, поэтому не воспользоваться этой ситуацией было бы неразумно. Speedlink выпустила мышь с поддержкой Bluetooth, а это значит, что проблем с синхронизацией устройства не будет. Кроме того, пользователю не придется занимать отдельный USB-порт для подключения передатчика. Четырехкнопочный «грызун» выпускается в черном цвете и имеет симметричный корпус, благодаря которому работать будет комфортно как правшам, так и левшам. А в случае, если батареи в устройстве неожиданно сядут, можно подсоединить мышь напрямую к порту USB – на ней есть разъем miniUSB, благодаря которому девайс просто превращается в стандартный проводной манипулятор.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0, Bluetooth
- **ТИП:** беспроводная
- **ОПТИЧЕСКИЙ СЕНСОР:** 1000 dpi
- **КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:** 4
- **ЦВЕТА:** черный

CUE WIRELESS MULTITOUCH

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0
- **ТИП:** беспроводная
- **ОПТИЧЕСКИЙ СЕНСОР:** 1000 dpi
- **КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:** сенсорная панель
- **ЦВЕТА:** черный, красный, белый, серебристый

Несомненно, переход к беспроводным технологиям идет только на пользу любым манипуляторам. А отказ от механических кнопок еще и увеличивает срок службы устройства. Так, у мыши CUE Wireless Multitouch попросту нет привычных кнопок. Вместо них на поверхности мыши находится сенсорная панель. Благодаря фирменному ПО можно настраивать реакцию на различные комбинации движений. Теперь достаточно коснуться одним пальцем для совершения «щелчка» или двинуть пальцами вправо для перехода на следующую страницу документа. Удобным будет и то, что мышь является беспроводной, а адаптер столь компактный, что лишь немного выдается за пределы USB-порта. Технология энергосбережения позволит увеличить срок работы от комплекта батарей, а при отсутствии движений мышь самостоятельно переходит в режим сна.

KUDOS GAMING

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0
- **ТИП:** проводная
- **ОПТИЧЕСКИЙ СЕНСОР:** 5000 dpi
- **КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:** 9
- **ЦВЕТА:** черный

Говоря о мышках, нельзя не вспомнить, что это главный инструмент любого геймера. Данный экземпляр позволяет настроить практически все, что угодно: изменяемый при помощи гирек вес, разрешение оптического сенсора. Выбранные уровни чувствительности можно сохранить в четыре пресета. Девять программируемых кнопок позволяют записать макросы с длиной команд до 2900 шагов. С частотой опроса в 1000 Гц скорость реакции будет выше, чем у большинства стандартных устройств. Даже колесо прокрутки, работающее в 4 стороны, может пригодиться для записи макросов. Ну а прорезиненные бока и зубчики на скроллинге не подведут в момент особого волнения. Эргономика и дизайн устройства находятся на должном уровне, а значит, можно не только любоваться девайсом, но и получать удовольствие от работы.

PRESENTER PC WIRELESS MOUSE

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0
- **ТИП:** беспроводная
- **ОПТИЧЕСКИЙ СЕНСОР:** 1000 dpi
- **КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:** 8
- **ЦВЕТА:** черный

Завершает наш обзор мышь для презентаций. В обычном режиме это удобный и комфортный беспроводной манипулятор, обладающий собственным ресивером с «дальнобойностью» 8 метров. Сенсорный датчик поддерживает разрешение до 1000 dpi.
Но стоит сдвинуть верхнюю панель, как под ней открывается 5 кнопок для работы с презентациями. Специальный инструмент Presenter Tool позволяет управлять презентациями в среде Microsoft PowerPoint гораздо проще и быстрее, чем это можно было бы сделать обычной мышью. Фирменное ПО облегчает настройку и адаптацию, а возможность свободного перемещения по аудитории, благодаря беспроводной передаче данных, стоит того, чтобы приобрести такой девайс. К тому же симметричный корпус позволяет комфортно работать как правой, так и левой рукой.

Автор:
Петр Сальников

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

1998 год во многом стал переломным моментом в истории видеоигр: Thief: The Dark Project показала всем, как это весело – прятаться в тенях и втихаря таскать трупы наивных охранников по закоулкам; Baldur's Gate вернула на трон классические ролевые D&D-игры; Half-Life вообще определила алгоритмы развития шутеров на много лет вперед. Fallout 2, StarCraft, опять же... Одним словом, 1998 год был порогом, перешагнув через который, игры изменились навсегда.

Петр Сальников,
ведущий рубрики

ЖАНР: FPS **ИЗДАТЕЛЬ:** GT Interactive **РАЗРАБОТЧИК:** Epic Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 1 CD **ДАТА ВЫХОДА:** 1998 год

UNREAL

БЕЗУМНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ПРО ЭТНИЧЕСКИХ ИНОПЛАНЕТЯН

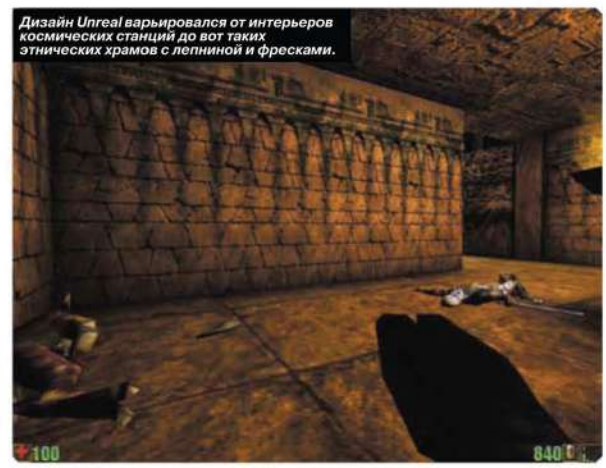
Несмотря на очевидные для своего времени тенденции и грандиозные тектонические сдвиги в таком, казалось бы, привычном и консервативном жанре, как First-Person Shooter, Unreal осталась по ту сторону эволюционных баррикад: эта игра не предлагала ни обилия модных скриптовых сцен, ни общения с второстепенными персонажами – ничего, кроме стрельбы, в ней, по сути, не было.

Зато там был уникальный, поражающий своей изысканностью сеттинг, невероятно красивое небо с двумя солнцами и неповторимое чувство хрупкой реальности, окружавшей главного героя. Экзотическая фантастика как средство и цель, эфирный сон, воплощенный в программном коде; редкий музейный экспонат.

ДОКТОР, Я УЖЕ В РАЮ?

Главный герой Unreal обнаруживает себя в полуразрушенном пассажирском отсеке тюремного судна Vortex Rikers, потерпевшего крушение на планете На Пали (англ. Na Pali): то ли сильное гравитационное поле виновато, то ли ко-

В руках героя – Dispersion Pistol, который по ходу игры можно было совершенствовать, собирая разбросанные по уровням апгрейды.


Дизайн Unreal варьировался от интерьеров космических станций до вот таких этнических храмов с лепниной и фресками.

ВОКРУГ – КУСКИ МЯСА, ОТОРВАННЫЕ ГОЛОВЫ И КОНЕЧНОСТИ БЫВШИХ СОКАМЕРНИКОВ, В АВАРИЙНОМ СВЕТЕ КОРИДОРОВ МЕЛЬКАЮТ ЗЛОВЕЩИЕ ТЕНИ.

ЗОЛОТАЯ СЕРЕДИНА

Помимо своих очевидных заслуг Unreal знаменита благодаря неповторимому саундтреку, написанному композитором Майком ван ден Босом (Michiel van den Bos) – уникальные синтетические симфонии, подчеркивавшие экзотический сеттинг игры, были глотком свежего воздуха среди засилья характерной для девяностых MIDI-музыки и прямолинейных гитарных зарубов из Quake 2. Тут есть одна важная деталь: Бос писал музыку для многих игр от Epic, в том числе и для Deus Ex, но к работе над ожидаемой Human Revolution допущен не был. Не поленитесь найти его демо-трек для этой игры в сети, сами поймете почему.

Техническая сторона музыкального сопровождения Unreal – отдельная тема. Находясь на границе между аудиомузыкой, проигрываемой с CD (так было, например, с Quake 2 и Warcraft 2 – диск с игрой можно воспроизводить в обычном проигрывателе) и более современными форматами .ogg и .mp3, Unreal предлагала музыку в трекерном формате, характерном, скорее, для демо-сцены – отсюда специфическое звучание. Кроме того, что художественная составляющая музыки Unreal без преувеличения великолепна, ее воспроизведение требовало гораздо меньше затрат ресурсов компьютера, чем музыка в формате .mp3 – это, в частности, позволило внедрить в игру динамический саундтрек.

рабль был атакован неизвестным противником – до конца неясно. Ясно другое: вокруг – куски мяса, оторванные головы и конечности бывших сокамерников, в аварийном свете коридоров мелькают зловещие тени, откуда-то с далеких космических палуб корабля доносятся крики и хруст костей, и надо срочно что-то с этим делать.

С самого начала Unreal пугает пользователя неизвестностью: в темных углах корабля явно кто-то прячется, наблюдая за беспомощным игроком, не желая показывать себя раньше времени, оставляя все сюрпризы на десерт. Никакого оружия в руках при этом, естественно, нет, поэтому продвижение по внутренностям рухнувшей на инопланетные зеленые луга туши Vortex Rikers затруднено прежде всего не обилием противников (которых на первом уровне вообще нет), а силой воображения, определенно играющего не на стороне героя.

Тварь слева – титан. Несмотря на то, что к скавараджам этот ящер отношения не имеет, появлению игрока на На Пали он не рад ни при каких обстоятельствах.

Brute, один из самых распространенных противников. Несмотря на внушительные габариты, убить его проще, чем кажется: тупой, как пробка.

После выхода на поверхность предательски разбегаются глаза: луга, деревья, реки, какая-то невиданная фауна – первый скриншот, опубликованный в массе журналов еще до выхода Unreal, на котором был изображен один-единственный водопад, вызвал массовый резонанс в умах играющей публики; все в один голос орали о том, что этого не может быть, что водопад не настоящий, и вообще это не кадр из игры, а хитрым образом обработанная фотография.

Сегодня пейзажи Unreal, понятное дело, не поражают своим техническим исполнением настолько сильно, но от того, как художникам и дизайнерам Epic Games удалось соорудить такой убедительный фантастический мир, до сих пор кружится голова.

ХЕТТСКИЕ НАРЕЧИЯ

Основным преимуществом Unreal перед всеми современницами было художественное исполнение: речь не столько о графике, опередившей в то время многих по качеству текстур, моделей и прочим техническим параметрам, сколько об изображении игрового мира в целом. Планета На Пали, несмотря на далекое будущее, в котором разворачиваются события игры, застыла в железном веке, а ее четырехрукие обита-

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Рождение на борту упавшего тюремного корабля в качестве чудом выжившего заключенного с 17% здоровья и без малейших признаков оружия с самого начала задает тон игре: будет трудно, враг силен и коварен, а мы слабы и беззащитны. Тягостный поиск оружия, чтение дневников собратьев по несчастью и бортовых журналов экипажа корабля. Случайная казнь кого-то на электрическом стуле. Великие мелочи вроде все еще живого пилота, умирающего, когда мы его находим, гибели неизвестного человека (или не человека вовсе?) за закрытой дверью, которая потом открывается, обдавая нас кровавым дождем и показывая мускулистую спину убегающего инопланетянина, как две капли воды смахивающего в этом ракурсе на Чужого. СТРАШНО! И это прекрасно, так и должно быть.

Game.EXE, 06'1998.
Оценка 98%

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Unreal – последняя из рода великих single-player-игр; сложно сказать, пройдет ли она проверку временем и выдержит ли конкуренцию со стороны остальных шутеров, но, тем не менее: на данный момент Unreal предлагает максимум веселья, которое вообще можно выжать из жанра.

GameSpot, июнь 1998 года.
Оценка – 8,4 из 10

тели напоминают скорее африканцев, разрисованных шаманскими цветами, нежели резидентов любого привычного sci-fi-сеттинга. Или ацтеков. Или майя. Угадать, чем вдохновлялись авторы этой игры, сложно – архитектура уровней была настолько кросс-культурна, что стрелка внутреннего искусствоведческого компаса мгновенно сходила с ума: игра швыряла пользователя из техногенных стен космических кораблей в сырые коридоры средневековых замков, подбрасывала на вершину волшебного зиггурата, сталкивала обратно вниз, в местную Атлантиду, а ближе к финалу выстреливала игроком, как ядром из пушки, в облака, где среди звезд покоился невероятно красивый небесный город (привет, BioShock: Infinite!).

Признаюсь честно, Unreal я прошел полностью всего год назад, уже имея некое представление о шутерах от первого лица в частности и о современных компьютерных играх вообще. Но ни до, ни после этого знакомства я не встречал настолько необычной, яркой и наглухо сумасшедшей игры.

LOST

Вопреки традициям ортодоксальных шутеров, смысл которых заключался в беготне по уровням и прямолинейном убийстве всех, кто мешает найти выход, Unreal умела подать качественный, загадочный сюжет. Да, тут не было красивых CG-роликов или диалогов с второстепенными персонажами (обитателей На Пали приходилось понимать, руководствуясь интуицией: их речь сводилась к тумба-юмба-бухтению) – для того, чтобы хоть как-то прояснить, что происходит вокруг, и увязать причины со следствиями, нужно было искать дневники погибших членов экипажа Vortex Rikers, упакованные в разбросанные по уровням КПК.

Трупы товарищей по несчастью (хотя, черт знает, кому тут повезло больше – живым или мертвым) были разложены по нескольким первым картам так, что игрок просто не мог пройти мимо и не обратить на них внимание, но по мере продвижения по игре их уже приходилось искать самостоятельно. Удивительная штука: шутер, сюжет которого глубоко второстепенен, незаметно приучал пользователя к своим порядкам – и вот храбрый игрок с гранатометом наперевес лез в очередной факультативный подвал, чтобы урвать еще один кусочек информации.

Интрига достигала своего пика в тот момент, когда уже уставший от борьбы с отвратительно увертливыми скаарджами (в оригинале skaarj, воинственная раса, поработившая На Пали) игрок с открытым ртом и расширившимися глазами обнаруживал где-то в горах русский (!) космический корабль ISV-Kran, в бортовом компьютере которого хранилась информация о несчастном Иване, которого какая-то гадость утащила в вентиляционную шахту.

Эти же дневники дают представление о следующем положении вещей: жители На Пали, уже не первый год терпящие угнетение со стороны скаарджей, верят в пришествие некоего мессии, который, прилетев с далекой звезды, залихватски расстреляет обидчиков с бедра, как Шварценеггер в «Командос», и на планете четырехруких баскетболистов наконец-то наступит акуна-матата.

Этим «мессией» в понимании тех немногих аборигенов, которые встречались главному герою на пути к победе, был, естественно, сам игрок – что объясняет великодушное желание каждого прохожего помочь нуждающемуся. Если гражданские не попадали под шальные пули, они показывали вам спрятанные боеприпасы – такой вот необычный способ подачи секретных мест с единственным отличием от потаенных комнат из любой другой игры: убил инопланетного селянина – и путь к подаркам закрыт раз и навсегда.

В качестве благодарности за спасение налиец показывает герою спрятанные вещички. Мессию ждали, готовились!

PREPARE FOR THE FUTURE

Несмотря на то что по итогам 1998 года на коне благодаря своим нововведениям все-таки оказалась Half-Life, а не Unreal, переоценить влияние этого шутера на дальнейший ход истории невозможно: с появлением Unreal Engine Джон Кармак со своей Quake начал серьезно нервничать, опасаясь быть свергнутым с пьедестала, который он занял, продавая универсальный трехмерный движок направо и налево. Войну Джон в итоге так и не выиграл: эпоха популярности id Tech закончилась после того, как его третья итерация устарела, а четвертая (которую использовала Doom 3) была слишком требовательной к системе, в то время как дело Unreal живо до сих пор: BioShock, Mass Effect, Batman: Arkham Asylum и еще вагон замечательных игр готовы подтвердить это в присутствии вашего адвоката. ■

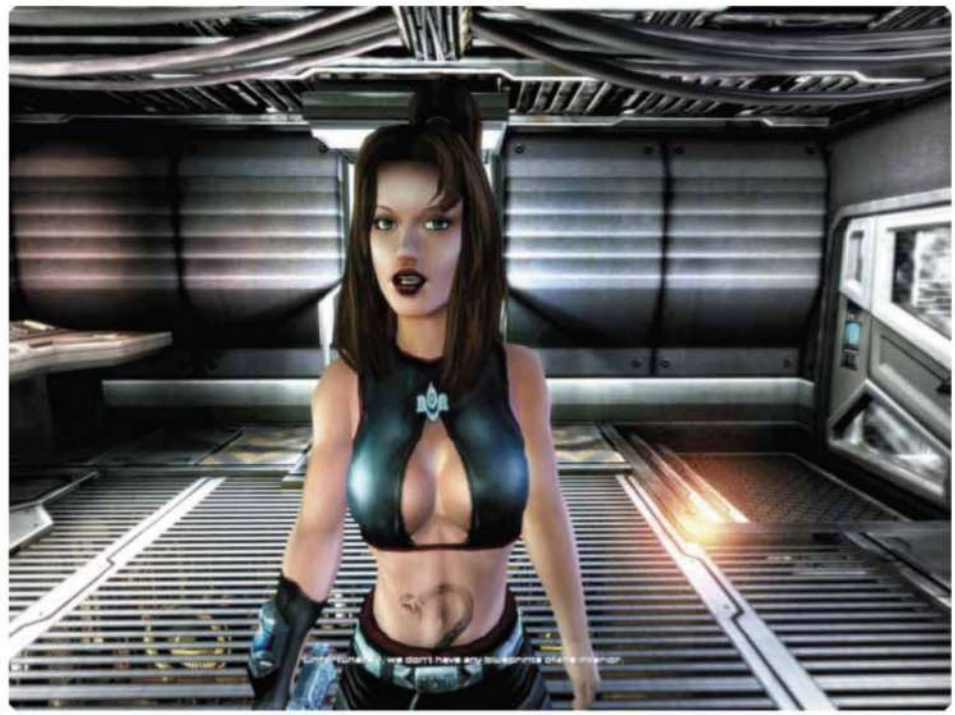
Типичный пейзаж Unreal – сельские халупы с разбросанными вокруг них ящиками и трупами. Внутри – темно и комары.

Автор:
Петр Сальников

EPIC GAMES

КАК ДЕЛАТЬ ХОРОШО

Широко известная своими блокбастерами компания Epic Games в нежном возрасте называлась характерным для бойких энтузиастов именем Epic MegaGames и без лишней скромности производила это самое «мега», чем продолжает заниматься до сих пор: сериал Gears of War, торговые марки Unreal и Unreal Tournament, а также светлое будущее в виде многообещающего шутера Bulletstorm – еще доказательства нужны?



Основанная в 1991 году Тимом Суини (Tim Sweeney) компания Potomac Computer Systems начинала с малого: еще до приобретения эпического названия маленькая студия создала игру-пазл с бесхитростным названием ZZT. Этот набор букв позволял игре находиться на самом последнем месте во всех списках новостных рассылок, таким вот образом выделяясь среди остальных; позже Суини шутил, что ZZT это сокращенное Zoo of Zero Tolerance – и в эту шутку поверило удивительно много людей.

Являясь, по сути, чем-то вроде пазла в стиле Lemmings или даже The Lost Vikings, ZZT прежде всего стала популярна благодаря тому, что одной из первых дала возможность игрокам создавать собственные уровни со сложносочиненными триггерами и скриптами. Несмотря на вопиющую архаичность, ZZT была и остается культовой игрой для многих; более того, в одном из своих интервью сайту Gamasutra.com Тим Суини сказал, что ее до сих пор можно купить, заказав по электронной почте. Этим, видимо, Epic Games и живут!

ДОГНАТЬ И ОБОГНАТЬ

Чуть позже PCS была переименована в Epic MegaGames и принялась за разработку модных в то время shareware-игр. Среди них наиболее интересной была Jill of The Jungle, созданная в качестве камня в конкурирующие огороды id Software и Apogee (3D Realms), успех которых был во многом связан с платформенными аркадами Commander Keen (этой, кстати, недавно исполнилось аж 20 лет) и Duke Nukem соответственно. В 1992 году приключения амазонки Джилл раскрылись в трех частях, противоречащих уже успевшим прижиться в компьютерных играх штампам: мускулистая блондинка брутально скакала по головам врагов и в конце третьей части спасала из темницы принца – и никакой Дюк ей для этого не был нужен. Интересный факт: противостояние id и Epic, как видите, началось задолго до появления Quake и Unreal, но команда Суини уже тогда использовала фирменный подход – изображала привычные публике вещи непривычными способами.

В 1994 году за дело взялся знаменитый дизайнер Клифф Блезински (Cliff Bleszinski, Cliffy B.), создав психоделическую аркадную игру Jazz Jackrabbit про зеленого кролика, расстреливающего черепах. Суть игры представляла собой вольную интерпретацию сказки «Черепаха и заяц» (The Tortoise and The Hare): заяц, бросивший вызов черепахе и предложивший наперегонки добраться из пункта А в пункт В, будучи уверенным в своей победе, решил вздремнуть по дороге, а проснувшись, увидел, что черепаха уже давно пришла к финишу, сохраняя одну и ту же скорость на протяжении всей гонки. Толкования у этой истории были разные, но, учитывая своеобразный футуристический сеттинг игры (герой Jazz Jackrabbit путешествует на звездолете и стреляет из бластера), Клифф как бы намекал на то, что вражда черепах и зайцев непримирима и будет продолжаться и в далеком будущем. После успеха на рынке условно-бесплатных игр Epic выросли, замотерели и занялись издательской деятель-

Unreal Engine 2 не отличался правдоподобностью изображения… Хотя…

Unreal Tournament многие сравнивали с Quake 3, публика спорила о том, какая же игра в итоге выиграет гонку вооружений. С появлением в UT транспорта эти дрязги стали просто неуместны: сегодня перед нами два совершенно разных шутера.

ностью: к 1997 году был издан ряд игр от разных производителей, среди них, например, файтинг One Must Fall: 2097 от Diversions Entertainment, Zone 66 от Renaissance и несколько проектов фирмы Safari Software, которую Epic со временем приобрела, издав все игры компании под единой маркой Epic Classics.

НЕРЕАЛЬНЫЙ УСПЕХ

Переломный момент в истории компании наступил в 1998 году с выходом шутера Unreal: подарив миру новую перспективную технологию, Epic неплохо заработали и начали заниматься лицензированием фирменного трехмерного движка. Забегая вперед, отмечу, что на первой модификации Unreal Engine игр было сделано даже больше, чем на дышавшем ему в спину id Tech 3 (движок Quake II). Например: Unreal Tournament, ролевая игра The Wheel of Time, культовая Deus Ex, викингский слэшер Rune, хоррор Clive Barker's Undying, а также куча всяких факультативных вещей, вроде первых трех игр про Гарри Поттера. Франшиза Unreal расползлась по миру бесконечными щупальцами: одно только ответвление Tournament насчитывает семь весьма успешных игр, учитывая те, что вышли эксклюзивно (!) на Xbox. А вот продолжению оригинальной Unreal повезло меньше всех: права на создание Unreal 2 достались компании Legend Interactive, и по итогам долгой разработки (выход игры состоялся в 2003 году, спустя четыре года после выхода оригинала) от великолепного мира не осталось, кажется, ничего, кроме скаарджей. У Unreal 2: The Awakening было все: хорошая музыка, звук, графика и прочие технические характеристики, а самой игры – не было. Играть было совершенно неинтересно, да и заканчивалось это неубедительное мучение клавиатуры, довольно быстро: в Awakening было всего 12 миссий, примерно половина из которых сводилась к обороне укрепленной точки от набегающих волн противников. В 1999 году Epic, видимо, наконец-то что-то кому-то доказав, убирает из названия приставку "Mega" и, с завидной регулярностью выпуская игры серии Unreal Tournament, к 2006 году заканчивает работу над жанрообразующим боевиком Gears of War. Игра становится визитной карточкой студии, а квадратный главный герой Маркус Феникс (Marcus Fenix) – ее маскотом. За Gears of War Epic Games получила награды «Лучший разработчик для Xbox 360» от сайта IGN.com, «Разработчик года» от Official Xbox Magazine и целую кипу призов от телеканала Spike: «Шутер года», «Разработчик года», «Лучшая графика», «Лучший многопользовательский режим» – полный набор! Вышедшее два года спустя продолжение не разочаровало представителей СМИ: «Лучший шутер E3-2008», «Лучший шутер» и «Лучшая игра для Xbox 360» на все том же Spike TV и ряд других наград – одним словом, в Epic Games нашли золотую жилу.

На данный момент у Epic есть подразделения в Японии, Корее и Китае, и, несмотря на довольно хардкорные перспективы – предстоящий выход разрабатываемой Gears of War 3 и Bulletstorm, компания изо всех сил идет в ногу со временем. Разработана и выпущена игра Infinity Blade для iOS (операционная система, на которой работают iPhone, iPad и iPod Touch); проект собрал множество хвалебных откликов и стал первой демонстрацией мобильной версии Unreal Engine. Остается надеяться, что Epic продолжит свое победоносное шествие в сторону портативных платформ и весь мир, наконец, забудет о «счастливых фермах» и «взрывающихся шариках». ■

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ЛЮДИ

Клифф Блезински, геймдизайнер, родился в 1975 году, с юности занимается созданием видеоигр в той или иной степени. В 17 лет он собственноручно разработал пиксель-хантинг-квест The Palace of Deceit: Dragon's Plight, позже приложил руку к играм Dare to Dream и Jazz Jackrabbit. В 2006 году выступил в роли ведущего дизайнера триумфальной Gears of War и будет заниматься продюсированием одноименной киноленты. По мнению сайта IGN, Клифф занимает сороковую позицию в сотне самых влиятельных людей игровой индустрии.

Тим Суини, программист, родился в 1970 году и со студенческих лет занимается разработкой игр. Основатель компании Epic Games, принимал непосредственное участие в создании движка Unreal Engine, поздние итерации которого до сих пор пользуются беспрецедентной популярностью. В интервью часто говорил, что интересоваться разработкой игр начал еще в 10 лет, когда жил с родителями. Epic во многом обязана своим успехом именно Тиму: по его рассказам, никаких денежных вливаний со стороны у компании не было, и к победе она пришла исключительно методичным выпуском хороших игр – деньги с продаж ZZT позволили взяться за разработку Jill of The Jungle, амазонка принесла необходимую прибыль для создания следующего проекта, и так далее, по накатанной. Вот как надо работать – и никаких ассоциаций по выклянчиванию денег из государства не потребуется.

▲ *Файтинг про роботов One Must Fall не стал убийцей Mortal Kombat и Tekken, но через несколько лет получил продолжение.*

Jazz Jackrabbit, по большому счету, такая же комичная фантасмагория, как Battletoads.

ИНДЕЙЦЫ МСТЯТ GUN

5 ЛЕТ НАЗАД

Задолго до того, как вышла замечательная Red Dead Redemption (ало, Take-Two, где порт на PC?!), студия Neversoft, на тот момент специализировавшаяся на скейтбордсимуляторах, выпустила ковбойский экшн Gun. Это была неплохая игра, по-своему обаятельная, только совсем неоригинальная. Продалась Gun плохо. Сегодня эту игру помнят, главным образом, по скандалу, разгоревшемуся в феврале 2006 года. Ассоциация развития американских индейцев публично осудила ковбойский экшн за одну-единственную деталь геймплея – возможность скальпирования. «Как это можно – снимать скальпы с апачей?!» – возмутилось коренное население Америки. Однако издатель игры – Activision – хоть и извинился перед индейцами, но проигнорировал их требование выпустить цензурированную версию игры. «Геноцид индейцев белыми – исторический факт», – объяснили свою позицию игроделы. ■

«Белый человек, прекрати безобразничать!»

Бледнолицых в Gun убито куда больше, чем индейцев.

ПЕРРИ БРОСИЛ SHINY

В феврале 2006 года геймдизайнер-ветеран Дэвид Перри (David Perry) оставил пост главы студии Shiny Entertainment. Почти обанкротившееся издательство Atari выставило на продажу разработчиков Earthworm Jim, Messiah и Enter the Matrix. Перри решил помочь выгоднее продать основанную им компанию, намереваясь вернуться на свой пост, как только сделка состоится.

К чему эти рокировки? Перри заявил, что будучи наемным работником Atari он не может вести переговоры с потенциальными покупателями – он нарушает субординацию. Все становится проще, если он – только представитель продавца. «Я уже один раз продал Shiny и получил за нее 47 миллионов долларов», – хвастался Перри, намекая на сделку 2002 года с Atari. Студия была куплена компанией Foundation 9 Entertainment в октябре 2006 года. Однако Перри раздумал возвращаться. ■

Покинув Shiny, Перри открыл консультационную фирму Game Consultants.

ПАНДОРА ЖДЕТ ИГРОКОВ

Режиссер Джеймс Кэмерон (James Cameron), почитаемый миллионами за «Терминатора», «Чужих» и «Титаник», рассказал о своем следующем фильме, на тот момент скрываемом за невразумительным прозвищем Project 880. Кэмерон заявил: это – умопомрачительный фантастический боевик, на основе которого также будет создана многопользовательская игра. Режиссер с восторгом делился с журналистами своим замыслом: «Мы запустим игру в онлайн за несколько недель до премьеры фильма. Люди будут знакомиться с придуманной нами вселенной, жить и сражаться». И игра, и картина должны были выйти не раньше 2009 года. Вскоре стало известно, что под вывеской Project 880 скрывается «Аватар», фильм, которому Кэмерон отдал больше десяти лет своей жизни. Увы, с ММО у режиссера не сложилось. Вместо нее нам подсунули посредственную «официальную игру по мотивам» от Ubisoft. ■

Кэмерон не сумел воплотить в жизнь свой ММО-замысел.

Несмотря на критику, Avatar: The Game разошлась трехмиллионным тиражом.

10 ЛЕТ НАЗАД

НЕ БРАТЬ ДЕМОНОВ

1 февраля компания Blizzard Entertainment сообщила миру официальное название третьей части RTS-серии Warcraft – Warcraft III: Reign of Chaos. Тогда же стало известно, что в игре будет не пять играбельных рас, как было обещано, а только четыре. Разработчики оставили «за бортом» демонов. Blizzard пообещала выпустить Warcraft III: Reign of Chaos в течение 2001 года, но, как водится за ней, не сдержала слова. Долгожданная стратегия появилась на прилавках магазинов лишь в июле 2002-го. В течение первого месяца Warcraft III разошлась тиражом свыше миллиона экземпляров. ■

Warcraft III стоило ждать.

НЕ ДОЗВАЛИСЬ

26 февраля студия Turbine Entertainment анонсировала Asheron's Call 2, продолжение популярной фэнтезийной MMORPG, успешно конкурировавшей в то время с Ultima Online и EverQuest. Игра вышла в ноябре 2002 года, однако не сумела повторить успех предшественницы. Спустя три года после премьеры серверы Asheron's Call 2 были отключены, несмотря на протесты фэнов. В целях экономии вместе с AC2 закрыли и филиал компании Turbine в Санта-Монике. Что любопытно, оригинальная Asheron's Call, запущенная в онлайн в 1999 году, по-прежнему «в строю» и пользуется популярностью. ■

Asheron's Call 2 оказалась коммерческой неудачей.

ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет! Как месяц прошел? В онлайне все путем? В Call of Duty: Black Ops всех выносите? А Cataclysm уже прошли? Я так и думал. Ну, молодцы, молодцы. Жаль только мне нечем похвастаться в ответ. Новый 2011 год я встретил в норвежской тюрьме, куда угодил вместе с другими участниками международной акции протеста «ГЕЙМЕРЫ ПРОТИВ ОТСТРЕЛА КИТОВ: Стреляйте ботов, а не кашалотов». На лодке, замаскированной под белуху, мы пытались привлечь внимание общественности. Но китобои на нас не повелись. Зато приплыла полиция, и всех повязали. Этот выпуск рубрики «О наболевшем» я настукиваю азбукой Морзе сквозь стенку камеры внештатному корреспонденту Правильного в Осло. Надеюсь, он все правильно запишет.

Не переживайте за меня. Гусеву не впервой, он сдюжит. Вы, главное, письма пишите. Много пишите. Я в заключении любой весточке рад. И вот еще что – ищу, кто бы хотел сыграть со мной в шахматы по переписке. С компьютерными играми здесь как-то не очень...

МОЙ ДЕДУШКА РУБИТСЯ В BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2, А ЛЮБИМАЯ ДЕВУШКА РЕВНУЕТ К КОМПЬЮТЕРУ...

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, Иван Гусев! Хочу рассказать одну интереснейшую историю. Однажды холодным осенним вечером я стал читать свой любимый журнал и отлучился на несколько минут. Прихожу, а мой шестидесятилетний дед читает с таким упоением, что я решил не тревожить его и посмотреть, что последует за этим. На следующий день дед сидел за моим компом и играл в Battlefield: Bad Company 2! Через неделю он купил компьютер и подвел Интернет, и сейчас мы вдвоем с дедом проходим Resident Evil 5! Хочу вас поблагодарить – дед в последнее время очень веселый, болеть стал меньше и вообще... Короче, игре все возрасты покорны! Большое спасибо!

Самый преданный читатель самого Правильного журнала ВАСИЛИЙ ак-47 МОНТАНА.

Почему-то мне кажется, Монтана, что вы нас разводите. История, конечно, хороша, но где доказательства?! Фото, видео, аудиозапись, на худой конец? Дед, играющий в Battlefield: Bad Company 2, заслуживает славы на YouTube. Он станет нашим, русским ответом Барбаре Сент-Хайлэр, признанной старейшим хардкорным геймером в мире. Ох, как она ругается, когда играет в Brothers in Arms: Hell's Highway – любо-дорого глядеть.

А ваш дед как себя ведет в разгар виртуальной баталии? Ждем снимков!

Письма в редакцию «РС ИГР» присылайте в электронном виде на адрес: post@pc-games.ru

Здравствуйте, уважаемая редакция и Иван.
Пишу, потому что хочу отблагодарить вас – журнал стал еще лучше и удобнее, он опять подешевел и главное, новое приложение – просто класс!
И кстати, знаете, последнее время под культовыми именами выходят всякие скучные, неинтересные и просто отвратительные поделки! Возьмем ту же S.T.A.... Хотя нет, давайте лучше побеседуем о еще более знаменитой серии – Command & Conquer. Четвертая часть оказалась хуже некуда! Графика некрасивая, пропала возможность строить излюбленные мною базы, а новая боевая система... о ней и говорить не хочу. Я сильно жалею о том, что купил игру в день выхода.

Андрей Вощенников

Есть хорошая фраза на латыни: «Sic transit gloria mundi». Означает она: «Так проходит мирская слава». Эти слова произносят каждый раз во время церемонии вступления в сан нового папы римского. На глазах очередного Павла или Иоанна или Иоанна Павла сжигают три клочка ткани. Мол, все земное, любая власть и слава, тленно. Вы будете смеяться, но точно так же и с игровыми сериями. Еще не так давно круче Wolfenstein 3D не было, казалось, ничего, а сегодня Wolfenstein пылится в корзине с надписью «Распродажа», а никто не берет. Кто вспомнит, что прежде чем студия Bungie выпустила Halo, она добилась большого успеха с RTS-серией Myth?! Кто вообще сейчас этот Myth знает?! Ведущий рубрики «Ретро»?
Игровая индустрия сильно отличается от литературы и кино тем, что в ней нельзя вечно почивать на лаврах. «Над пропастью во ржи» будут помнить и через 300 лет. «Касабланку» не перестанут показывать по телевизору во второй половине XXI века. А игры... хм-м... игры – продукт скоропортящийся. Вот вышел Quake III, и все прыгали от радости. Спустя 6 лет появился Quake 4, и уже почему-то никто особо не радовался. А нужен ли кому Quake V, сегодня трудно сказать. Мне кажется, даже в id software в этом немного сомневаются.
Не удивлюсь, если через 10 лет серия Command & Conquer будет полузабытым раритетом. И S.T.A.L.K.E.R., кстати, тоже. В свое время мир сходил с ума по «Казакам», разработанным той же GSC Game World, но мода на Age of Empires ушла, и вместе с ней зачахли и «Казаки». Возможно, через энное количество лет история повторится, и серия снова будет в фаворе. А может, и нет. Впрочем, в игровой индустрии есть немало долгожителей, которым годы нипочем. Марио, например. Когда разработчики стараются и делают действительно классные проекты, их герои не умрут никогда. Кейн еще вернется. Он не может не вернуться.

Многоуважаемая редакция «РС ИГР», пишу вам первый раз.
1.Я (когда еще не читал ваш журнал) купил Section 8, и мне, и моему другу она очень понравилась, но потом из многих источников (в том числе и из рецензий) прочитал, что оценили ее не очень хорошо. Не могли бы вы объяснить, чем всем и вашему журналу не понравилась эта игра (надеюсь вам не сложно), потому что я этого не понимаю.
2.Писал об этом на вашем форуме, но напишу опять: новые NFS, конечно, хорошие (а Hot Pursuit вообще супер), но я хотел бы знать: не собираются ли делать что-нибудь в духе Most Wanted и Carbon, потому что мне очень нравится такой геймплей (незаконные гонки, прокачка, езда по городу, погони от полиции и т.д.). Я по таким NFS очень соскучился.
В 12(84) номере вы обещали, что добавите в друзья во «ВКонтакте» (надеюсь, предложение еще действует). Я – Максим Фоменко (с машиной на аватаре). Добавьте, пожалуйста.

С уважением, Maxis

1. В принципе, Section 8 никто не втаптывал в грязь. У нее средний балл среди критиков – 7 из 10. Разве 7 – плохая отметка? Вовсе нет. Section 8 – нормальная игра, но не более. Сингл – по сути, обучающий режим. Транспорт слушается не ахти. В мультиплеере пустовато (все ушли играть в Call of Duty), а это для многопользовательского шутера губительно.
2. Нет, о Most Wanted 2 или «чем-нибудь в духе» пока не слышно, но можешь не сомневаться, незаконные гонки из Need for Speed никуда не денутся. В этой серии все движется по кругу.
Да, и, кстати, по поводу «ВКонтакте». Раз уж я дал обещание добавлять в друзья всех, кто напишет письмо в «РС ИГРЫ», пусть так и будет. Только давайте уж, геймеры, вы сами меня находите в этой социальной сети и добавляйте (с приписочкой, кто такой и чего хочет). Иванов Гусевых на свете немало, так что придется меня поискать. Такой вот вам квест заковыристый.

Привет многоуважаемой редакции Правильного и лично вам, Иван Гусев. Пишу вам с вопросом о Call of Duty. Да-да, я знаю, наверняка вас уже достали эти вопросы и вы наверняка сейчас говорите «фффтопку это письмо»! Мой вопрос состоит вот в чем: на ваш взгляд, может ли Call of Duty предстать перед нами в футуристичном стиле – ну, например, капитан Прайс и его бравые ребята будут бегать с лазерными пушками и мочить всяких негодяев под свист и взрывы неведомых игрокам бомб, ракет и т.д. Сам я не поклонник игр про далекое будущее, хотелось бы узнать ваше мнение.

Ваш постоянный читатель Nikitos 61 RUS

О, я молюсь об этой игре каждую ночь, перед тем как лечь в постель. Потому что именно я – целевая аудитория подобных шутеров: с бластерами, экзоскелетами, световыми мечами и прочим sci-fi-«балаганом».
Издательство Activision неспроста зарегистрировало доменные имена callofdutyfuturewarfare.com, advancedwarfare.com, spacewarfare.com. Компания явно готовит нам всем большой сюрприз – по слухам, руками разработчиков из студии Sledgehammer Games. Ждем анонса.

Приветствую, редакция!
В году этом ожидается много чего интересного (на мой вкус), но время покажет...
Признаюсь, давно хотел написать, но все тянул кота за известную проблему, да и, честно говоря, просто не хотелось писать с идиотским вопросом, хотя, как знать, может, вопрос, который у меня таки созрел, как раз и окажется... Мог бы, но не стану размазывать, как я бесконечно люблю ваш журнал, потому что это не так! Нет, журнал хорош, действительно хорош! Но пищать и подпрыгивать от восторга не стану, увольте! Потому как давно играю, давно читаю, читал еще Game.EXE, «Игроманию», «Страну Игр», «PC Gamer» и что-то там еще, уже не помню. Остановился на Правильном. Не всегда радует, признаю, но, как говаривал один человек в одном известном фильме: «Для чего человек падает? Чтобы научиться потом вставать!»
Так вот, знаю, есть такая «профессия» – бета-тестер (может, она и по-другому называется). Хотелось бы узнать, что она из себя представляет? Каковы требования к кандидату? Плюсы и минусы? В общем, вся инфа интересна!
Я понимаю, что обратился по адресу, но немного не с тем вопросом, наверное, но очень уж интересна мне эта деятельность! Вся проблема в том, что в «могучей паутине» удалось найти только скудные сведения, а связываться с людьми, возможно, без причины не хочется. Вдруг оно того и не стоит!? Возможно, вам известен адрес сайта полезного? Вот еще нюанс, я недалеко от Краснодара живу, или это не принципиально?
Как бы там ни было, заранее спасибо!

Сергей

Профессии «бета-тестер» не существует. Бета-версия программы – это уже довольно стабильная версия программы, в которой все более-менее работает (хотя ошибок хватает). Как правило, к участию в бета-тесте привлекают простых смертных. Клич о на-

боре в испытатели кидают на официальном сайте игры и новостных сайтах, и, гляди-ка, уже записалось 50 тысяч желающих. От большинства из них – никакого прока. Они записались чисто из любопытства, «позырить» на игру до официального релиза. Однако некоторые геймеры, обладающие определенным складом ума и усидчивостью, действительно помогают разработчикам дельными советами. Случается, особо способных даже берут на постоянную работу. Они перестают быть бета-тестерами и становятся просто тестерами. Или тестировщиками. Проще говоря, специалистами, проверяющими программное обеспечение на работоспособность.

Многие почему-то считают, что профессия «тестер» – все равно, что смотритель экзотического туристического острова. С утра покормил животных в вольерах, и на пляж, волну ловить. Увы, это не так. Тестер – словно милиционер, мечтающий о подвигах. Ему бы в «поле», да преступников ловить, ан нет – нужно писать отчеты. Ошибка №1023, ошибка №1024, ошибка № 1025… Довольно монотонная работенка. Игрового азарта в ней не больше, чем в ловле блох.

В российских вузах на тестеров не учат. Начинать надо с низов: поучаствовать в открытых бета-тестах, доказать свою полезность, познакомиться с разработчиками и издателями, предложить свои услуги. Возьмут на работу – не спешите радоваться. Зарплата нормальная, но далеко не фантастическая. Говорят, во многих компаниях тестерам платят копейки, а потому в штате сплошь студенты. Да и на Западе ситуация не сильно отличается. Там, конечно, с зарплатой получше, однако тестеры все равно на самом низу карьерной лестницы в игровой индустрии. Вот и решайте, Сергей, нужно ли вам это счастье, или лучше сразу пойти на экономический. Судя по неуверенному тону письма, не нужно.

Впрочем, чем черт не шутит. Компания Sony уже второй год подряд делает реалити-шоу Tester, в котором простые геймеры бьются за должность штатного тестировщика. Люди борются за главный приз, как будто это dream job. И им многие завидуют. Кстати, победитель первого сезона больше не работает в отделе тестеров, он пошел на повышение. Может, и вам повезет.

Здравствуйте, редакция «РС ИГР»! Что случилось с вашим журналом? Уже больше года нет ни новостей, ни статей по киберспорту в России и в мире! А ведь в мире все еще проходят соревнования (WCG и другие). Так ли все плачевно в киберспорте?
Хотелось бы еще знать, остались ли в России издания, посвященные киберспорту? Если есть, то какие.
Так жить нельзя! Спасибо за внимание! До свидания!

Аноним

Киберспорт нынче переживает не лучшие времена. Еще недавно казалось, что совсем скоро в электронные игры будут соревноваться на Олимпиаде. Причем дебют Counter-Strike и Warcraft III в новом качестве мог состояться уже в 2008 году. Тэд Оуэн, президент кибератлетической организации Global Gaming League (GGL) даже вел переговоры с правительством Китая и сказал, что его предложение нашло горячую поддержку и обсуждалось на самом высоком уровне. Впрочем, решения все равно принимает Международный олимпийский комитет, а там компьютерные игры всегда недолюбливали.

В последние годы киберспорт как-то резко сдал. Соревнования по-прежнему проводятся, но организаторов заметно меньше, и размах уже не тот. Возможно, в будущем киберспорт ждет вторая молодость, однако пока он явно не в милости.

Здравствуйте, Правильный и лично Иван Гусев!
Хочу поделиться тем, что меня немного тревожит в жизни и иногда пробуждает во мне чувство вины.
Несмотря на мой возраст, я все еще люблю «побегать» с монтировочкой в роли Гордона Фримена или «погонять» на сверхмощном болиде «Формулы 1», а по-другому говоря, я все еще люблю компьютерные игры. С детства люблю. Да вот только жизнь моя не стоит на месте. За последние семь лет многое изменилось. Закончил школу – поступил в институт, выпустился из института, и уже второй год как работаю по специальности в сфере экономики. Живем сейчас вдвоем с девушкой. Вы спросите меня: «Причем тут игры?». Так я вам отвечу. С девушкой у меня прекрасные отношения (собираемся пожениться через год), да вот как только я сажусь за компьютер на часик-другой с какой-нибудь «ГТА-шкой», ее как будто подменяют. После этого она может не разговаривать дня два, все время ходит обиженной, порой мне кажется, что она уйдет от меня. И не сказать, что я не уделяю ей времени, играю-то я часа четыре в неделю и то только по выходным. Все остальное свободное время провожу с ней. Она мое хобби комментирует тем, что я вроде как ухожу в другой мир, когда играю, ничего не вижу и ничего не слышу вокруг себя, что ей очень скучно и одиноко, когда я там «в компьютере». И никак она не хочет разделять мое увлечение. Говорит, что это пустая трата времени для детей и школьников. В такие минуты я чувствую себя эгоистом, может, это действительно так? Всем нам что-то нравится, и я думаю, что я не единственный, кто сталкивался с такой проблемой. Что вы думаете на этот счет?

Andrei315, 23 года

Она ревнует, друг. Еще как ревнует. Да, к играм. А ревность, и это вам любой психолог скажет, иррациональное чувство. Что угодно может стать причиной для скандала. Нужно быть деликатным, чтобы все объяснить и не разрушить отношения. Однако ни в коем случае не отказывайтесь от своего увлечения. Один мой очень взрослый приятель, который владеет большой фирмой и при этом поигрывает в RPG и MMORPG, недавно поделился со мной любопытным наблюдением: «Мужики без хобби спиваются». Вы можете перебороть себя и отказаться от игр. Но вам ничто их не заменит.

Здравствуйте, уважаемый Иван Гусев и редакция Правильного. Хотел обсудить четыре проблемы.
Первая: недавно я вам написал, что мне очень понравилась игра Mafia 2, и приложил к письму рецензию на эту игру, попросив, чтобы вы выложили ее хотя бы на сайт. Но вы даже не упомянули о ней в ответе мне. Я работал над ней четыре дня, рыскал по всевозможным сайтам, искал скриншоты, информацию. Что за неуважение к труду человека?
Вторая проблема: где же ежемесячные плагины к The Elder Scrolls IV: Oblivion на диске? Я всегда их ставлю.
Третья проблема: дизайн обложки журнала. Ежедневно форумчане пишут о том, как ужасна эта красная полоса и черный квадрат сверху! Неужели вы не прислушиваетесь к мнениям читателей?
Четвертая проблема: сделайте, наконец, рецензию на «Аллоды Онлайн»! А то сделали что-то странное и без оценки, тем более что давно. Но бета-тест закончился. Пора сделать нормальную рецензию!
P.S.: Я уверен на 500%, что вы не напечатаете мое письмо.

Искренне ваш
Никита Захаров aka ezio,
сталкер со стажем

Привет, Никита, сталкер со стажем. Простите, что не выложили на сайте вашу рецензию на Mafia 2. Оказалось, у нас уже выложена своя. Тоже, кстати, очень неплохая. Однако не расстраивайтесь – Интернет большой. Текст наверняка пригодится где-нибудь еще. Мы же пока рецензии читателей не публикуем. Возможно, это изменится в будущем. Как только редактор даст отмашку, мы свяжемся с вами.

The Elder Scrolls IV: Oblivion вышла без малого пять лет назад, и интерес к ней… как бы это помягче сказать… потихоньку сходит. Многие читатели предпочтут видеть другие материалы на диске, нежели плагины к далеко не новинке. Но выход есть. Интернет, повторюсь, большой, и в нем найдется все. Трафик

нынче сильно подешевел, так что не ленитесь, ищите нужные вам дополнения.
Дизайн обложки журнала – вопрос, можно сказать, метафизический. Кто разберет, что хорошо, а что плохо. Некоторые собак едят и не стыдятся, а другие переживают, если вдруг чихнули в библиотеке. Сколько людей, столько и мнений. Я ясно выразил свою мысль?
Ну и наконец, «Аллоды Онлайн». Знаете, сталкер со стажем, я заметил, что многие MMORPG прекрасно живут без оценок игровой прессы. Неужели World of Warcraft: Cataclysm не стали бы покупать, если бы Федя Пряников с IGN.su вдруг поставил этому дополнению 4 балла из 10 и написал: «Настоятельно рекомендуем потратить свои денежки на что-нибудь другое»? Нет. И сколько бы критики ни умоляли геймеров поберечь личное время и обойти вниманием какую-нибудь очередную бесплатную MMO из Южной Кореи, школьников это не останавливает. Вася из 6Б сказал, что World of Eternal Darkness & Unlimited Chaos – это очень круто, значит, надо попробовать. Так нужна ли вам эта рецензия на «Аллоды Онлайн»?!
P.S. Ха-ха, мы его все-таки напечатали.

Здравствуйте, редакция самого Правильного журнала о компьютерных играх и, в частности, вы, Иван!
Пишу вам уже во второй раз. Журнал читаю с 2004 года, с 2008 – регулярно, не пропуская ни одного выпуска! Но давайте перестанем говорить обо мне, а лучше обсудим политику Valve… Я их не понимаю! С недавних пор начало складываться ощущение, что все люди из Valve – мазохисты или какие-то несуществующие ангелы бесплатности и добра. Как можно кормить нас уже три года бесплатными обновлениями для Team Fortress 2? Версии 2007 и 2010 года – практически две разные игры! Давайте представим, что глава компании Valve Бобби Котик. Тогда бы то, во что мы сейчас играем, было бы TF4, да еще с кучей платных DLC! А новые кампании для Left 4 Dead!? Они сделаны не ради денег – бесплатно, и, на мой взгляд, очень даже хороши. Если учесть, что бесплатны, то вообще, замечательны! А еще есть и бесплатные игры от Valve – например, Alien Swarm! НО! Это все не сравнится с тем, что на недавней распродаже в Steam подборки из замечательных пяти игр продавали по 5 баксов!
«Ну и что?» – скажете вы. А вот что! Без скидки они стоили 60 баксов! Разница ощутима, не так ли? А по американским ценам… Я думаю, геймеры США уже секты образовывают… Почему только Valve следует такой замечательной ценовой политике? Если старая добрая теория «о низких ценах и высокой прибыли» работает, то почему ее не используют другие компании? Именно поэтому Valve – моя любимая студия, а Steam я посещаю чаще, чем обычные магазины.

С уважением, Денис Dehiar Гусев

Если честно, Денис, не все разделяют ваш восторг по поводу Valve. Со стороны, может, и кажется, что компания раздает бесплатный сыр направо-налево и никакого подвоха нет, но на самом деле за кадром идет безжалостная война. С кем? С конкурентами. Вот у вас в районе было пять маленьких магазинчиков, а потом появился большой сетевой супермаркет, сбросил цены до минимума, и пять магазинчиков закрылись в течение двух месяцев. Не выдержали конкуренции. Точно так же и в мире цифровой дистрибуции. Далеко не все компании могут устраивать столь щедрые распродажи, как Valve. Получается, они обречены? Кто-то скажет: ну и ладно. Слабые умирают, выживают сильнейшие. Но вот ведь беда, сильнейший становится монополистом. А монополия никогда не была в интересах покупателей. Потому что завтра, когда конкуренты Valve передохнут, Гейб махнет рукой и скажет: «Все, завязываем с распродажами». Бросятся геймеры искать альтернативу, а ее и нет…
Ох, что-то меня сегодня тянет на теории заговора. Съел, наверное, что-то не то за ужином. В норвежской тюрьме баланда, прямо скажем, на любителя.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ TRAYN
У меня вопрос про Star Wars: The Old Republic. Слышал, что русскую версию не планируют вовсе. Правда ли это?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Мы почти на 100 процентов уверены, что на запуске SWTOR русской озвучки в игре не будет. Возможно, будут субтитры, да и то не факт. В игре ОГРОМНОЕ количество голоса, и у авторов просто не хватит сил на русскую версию. Скорее всего, повторится история с World of Warcraft – игра выйдет на нескольких заморских языках, а со временем будет переведена на русский.

СПРАШИВАЕТ INOI63
Любимый журнал, хочу поделиться наблюдением: в игре Darksiders мне показался знакомым один голос – тот, который озвучивает Войну в русской версии. Мне кажется, он похож на голос из «Ведьмака», а конкретнее напоминает голос Геральта. А вы как думаете?
P.S. Мне очень понравилась наша локализация от «Буки». Побольше бы таких!

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Войну озвучивал Денис Беспалый (его голосом у нас в России «говорит» Вин Дизель, в «Форсаже» и других фильмах). Геральта же озвучил мастер дубляжа Владимир Иванович Зайцев. Он же, кстати, и бармен в StarCraft II. Голоса у Беспалого и Зайцева действительно похожи.

СПРАШИВАЕТ A.T.I.
Так как я кроме всяких шутеров играю в racing, то возникает у меня вопрос: есть ли на ПК игра с таким же праздником в выборе авто, как на консольном и новой Gran Turismo 5? Разработчики утверждали, что там будет вроде как 1183 авто на выбор. В Need for Speed: Shift даже 100 машин не наблюдается. Посоветуйте, пожалуйста, что-нибудь, буду признателен. А может, Gran Turismo выйдет когда-нибудь на ПК?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
В Gran Turismo 5, действительно, чуть больше 1000 авто. Но многие из них повторяются (различные модификации одного и того же автомобиля), плюс все машины делятся на стандартные (перенесенные из прошлой игры) и премиум (специально разработанные для Gran Turismo 5 – там, грубо говоря, больше полигонов). Премиум-машин, естественно, намного меньше. Разработчики Shift 2: Unleashed недавно высказались на эту тему: «Мы не будем добавлять 1000 ненужных машин, потому что мы делаем не энциклопедию автопрома, а крутую гонку. Shift 2 будет игрой не про машины, а про ощущения, которые игрок испытывает за рулем». А еще она выйдет на ПК. ■

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

DEAD SPACE 2
Космос, психическое расстройство, церковь юнитологии и некроморфы – вторая часть Dead Space полностью соответствует нашим ожиданиям. Electronic Arts приложила, кажется, все усилия, чтобы продолжение экшна-ужастика понравилось сразу всем. Получилось ли? О да!

ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ
Перед нами явно не третья часть Assassin's Creed. По сути в игре ничего не изменилось, но больно уж увлекательную экскурсию по средневековому Риму предлагает Ubisoft.

BACK TO THE FUTURE: THE GAME – EPISODE 1
Только нелепым недоразумением можно объяснить тот факт, что фильм «Назад в будущее» до сих пор был крайне слабо представлен в игровой индустрии. Студия Telltale Games взялась исправить ситуацию.

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM
Вряд ли Cataclysm сможет привлечь к World of Warcraft новых поклонников. Как способ освежить интерес к игре у старых фанатов глобальное обновление подходит идеально.

GRAN TURISMO 5
Долгие годы ожидания позади. Лучший гоночный симулятор – на этом в обзоре можно было бы поставить точку. Однако мы подготовили для вас специальный материал.

ИТОГИ ГОДА
2010 год подарил нам множество великолепных игр, получивших высокие оценки. Предлагаем вам вспомнить вместе с нами главные события прошедших двенадцати месяцев.

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

1187 – EPISODE ONE
Глобальное дополнение к игре Half-Life 2, события в котором разворачиваются спустя 10 лет после открытия портала внутри лаборатории Black Mesa. В одиночной кампании игроку предлагается выполнить ряд новых миссий, пострелять из обновленного оружия и даже поучаствовать в погоне на машинах, отстреливаясь от орды голодных зомби. Создателям особенно удался дизайн уровней, который заставляет тщательно подходить к выбору маршрута и укрытий.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY
Демоверсия продолжения одной из самых популярных RTS за всю историю игровой индустрии. В состав демоверсии вошли три первые миссии из сюжетной кампании и две карты в режиме скирмиш.

DIVINITY 2: THE DRAGON KNIGHT SAGA
Демоверсия ремастеринга оригинальной игры Divinity 2: Ego Draconis, включающего в себя и дополнение Flames of Vengeance. Доступны только начальные локации, где можно выполнить ряд квестов.

STAR WARS CONQUEST
Отличный мод для Mount & Blade, созданный для фанатов «Звездных войн». На выбор 3 фракции, 14 новых рас, множество юнитов, а вместо клинков и лошадей – световые мечи и бластеры.

NORTON POWER ERASER 1.6.0.36
Утилита выявляет трудноудаляемые вирусы и трояны, которые прячутся в системе под видом антивирусов или других безобидных программ.

QUICK CLIQ 1.1.1.5
Приложение, с помощью которого можно организовать доступ к необходимым объектам (программам, папкам и т.д.) благодаря интеграции специальных опций в контекстное меню Windows.

КРУГИ НА ПОЛЯХ

С СЕРГЕЕМ ДУМАКОВЫМ

ПАЛКА РАДОСТИ

Не знаю как у вас, но у меня все началось с джойстика. Это был обернутый в резину рычаг с красным курком на квадратной подставке. Между подставкой и рычагом лежала толстая гофрированная прокладка – тоже резиновая. Из-за этой прокладки рукоятка джойстика ходила неповоротливо, нехотя, и всякий раз, когда нужно было повернуть, скажем, налево, приходилось преодолевать ощутимое сопротивление. Курок на этом джойстике отчаянно скрипел, иногда даже западал – что поделаешь, играть на «Спектруме» было здорово, а джойстик стоил дорого, так что в итоге мечтать о новом девайсе не приходилось.

Мыслей же о принципиальном использовании одной лишь клавиатуры в детской голове не возникало вовсе: какая, к черту, клавиатура в F-16? Да и в самой обыкновенной Batty джойстик управлял битком гораздо ловчее, чем клавиши курсора – это сейчас любой неортодоксальный метод наводки и стрельбы (удивительно, как за десять лет мышь и WSAD приобрели почти божественное сияние) принято презрительно называть «консольным», а тогда о таких вещах никто не задумывался. Были игровые автоматы, были какие-никакие консоли, были даже первые игры для чудовищно медленных персональных компьютеров – и все они как-то уживались, аудитория – возможно, в силу своей молодости и малочисленности – на клады не делилась и с одинаковым азартом рубилась в River Raid, Pac-Man и Elite. Счастливая эпоха индустриальной невинности: когда-то и телевизоры делались для того, чтобы работать десятилетиями. Как же все быстро изменилось! «Заточенный под консольное управление» – эта фраза звучит как приговор, и почему-то встречается только в нашей, русскоязычной прессе. В прессах иных есть управление хорошее и управление плохое: простая мысль о том, что конкретный способ взаимодействия с виртуальной средой может быть презренным по определению, буржуазным журналистам, очевидно, не близка. Они наивно предполагают, что в GTA IV удобнее играть джойстиком просто потому, что в GTA IV удобнее играть джойстиком – и по той же причине кому-то, наверное, проще сшибать фраги в Modern Warfare 2 аналоговыми стиками, чем с помощью мыши и левой части клавиатуры. Темные люди, что с них взять. То ли дело наши аналитики! Автофокус? Фу, консольщина. Вид «из-за плеча»? Консольщина. Любой TPS последних лет? Даже и не спрашивайте, для диванных лузеров деланная халтура, настоящий геймер к такому и на километр не подойдет. Проверенный прием, отличный повод снизить на пару баллов итоговую оценку и презрительно своротить скулу. Для меня это выглядит странным. Я могу понять молодого человека, который не знает о текстовых РПГ и ASCII-квестах – он родился позже, чем был изобретен трекбол. Но ведь пишут – осознанно, профессионально – другие люди. Они же не могут не помнить. Мое поколение – поколение двадцатипятилетних – выросло так или иначе если и не на «Спектрумах», то на «Денди» с «Сегами», и в «Танчики» с «Соником» в клубах тайком от родителей гоняли с упоением... а потом были и Panasonic 3DO, и PlayStation, и я что-то не припомню ни одного случая, чтобы знакомый паренек отказался от возможности лишний раз сыграть в какой-нибудь Mortal Kombat (надеюсь, никто не будет спорить с тем, что в эту игру можно играть только на джойстике?). Откуда тогда взялось это непонятное пренебрежение, этот высокомерный снобизм, дошедший в последнее время до ошеломляющей крайности (совсем недавно я был свидетелем того, как в компьютерном магазине родители выбирали подростку подарок на день рождения – никогда не забуду его взгляд, когда в качестве презента ему по незнанию был предложен проводной геймпад от Xbox 360)? Друзья, джойстик – эта пресловутая «палка радости» – был придуман задолго до первых массовых игровых приставок. Джойстик не так давно был *единственным* способом комфортно играть в компьютерные игры – а в случае с авиа- и автосимуляторами так и есть до сих пор. Какое отношение джойстик имеет к самому понятию электронной игры, как можно отказываться от билета в потрясающие, удивительные миры по такому нелепому поводу? Повторюсь, я сейчас говорю не о консолях даже – а о том, что сама идея иметь дома USB-геймпад для многих выглядит чудовищной – Gears of War, наверное, недостаточно хороша, чтобы пересилить себя. Смешно сказать, в одной из недавних версий футсима FIFA было *специально адаптированное под мышь и клавиатуру* управление... и как же нелепо оно выглядело на практике! Так же нелепо, как и все искусственное. Вот почему, когда я в очередной раз встречаю в серьезных, вроде бы, материалах дежурную фразу о «издержках портирования» и «корявом управлении», мне хочется встретиться с автором текста и посмотреть ему в глаза. Мне хочется спросить у него, чем хорошее управление отличается от плохого (и чем хорошее управление отличается от хорошего интерфейса). Мне очень хочется узнать, считает ли автор управление в игре Ancient Domains of Mystery удобным и интуитивным, а управление в игре Bully – выворачивающим пальцы. Но больше всего мне хочется выяснить, в какой пробирке автор вырос и в какой момент стал воспринимать создание электронных игр как поле боя, а не как способ самовыражения... а потом подарить ему, наконец, нормальный двенадцатикнопочный джойстик.

Пусть вспомнит. ■

ОППОРТУНИЗМ

С НИКОЛАЕМ ТРЕТЬЯКОВЫМ

CATACLYSM: ПОЛДЕНЬ WORLD OF WARCRAFT?

Некоторым требуется поиграть в WoW три с лишним года, чтобы выработать способность мгновенно прорываться сквозь новый контент с выходом очередного дополнения. Никаких больше прогулок по новым локациям с широко раскрытыми глазами. Что значит «где интереснее»? Интереснее там, где можно получить репутацию у приоритетной для тебя фракции! Тексты заданий читаются, только когда с выполнением заданий возникают проблемы. Путь от 80 до 85 уровня пройден за пять ночей (спасибо травничеству, археологии и инстансам); некоторые взрослые-работающие-семейные товарищи по пан-европейской гильдии управились за три ночи. Теперь – снова штатный WoW-режим: ежедневный инстанс, неспешный репутационный квестинг, а также возможность перевести дух и обобщить впечатления.

Впечатления таковы: WoW уже не будет лучше. Кажется, достигнут так называемый «левелкап» – по графике, по интересности квестов, по дизайну локаций. Сразу оговорюсь: про редизайн старых зон сказать почти нечего, потому что видел их мельком (в основном под крылом грифонов и гиппогрифов). Однако система, подразумевающая рельсовое перемещение игрока между квестовыми «хабами» в сочетании с интенсивным phasing'ом (это когда для разных персонажей местность выглядит по-разному) – она общая для новых и переделанных локаций, и вызывает неоднозначную реакцию. Довольны игроки, сменившие сервер или сторону и качающие персонажей на скорость, чтобы ходить с друзьями или товарищами по работе в рейды. Те, кто любил простор, пешие и конные прогулки, а также возможность выполнять задания очень избирательно – брюзжат. Насколько все эти эмоции искренни, сказать трудно: я склонялся к брюзжанию, но когда мне в Дипхолме не подсунули под нос продолжение квестовой цепочки, я запаниковал и стал писать гейммастеру, даже не прочесав локацию как следует. Искомый квест начинался в юго-западном углу карты.

Не стоит противопоставлять старый и новый WoW. Скажем: «это 1.0 и 2.0» – и замаринуем вопрос для открытия в случае холивара, под настроение. У нового WoW много достоинств: благодаря phasing'у и особенно роликам сюжет частично доходит до сознания принципиально не читающих тексты заданий игроков, при этом сами задания теперь все больше требуют чтения сопутствующих текстов. Среди квестов в Cataclysm даже чаще, чем в Wrath of the Lich King, попадаются неординарные – например, плавание верхом на акуле с сопутствующим пожиранием нагов пастью или нутряная борьба с раком, убивающим гигантского древнего моллюска. Кормление элементальчика-бэби сушеными горгульями? Не знаю, насколько это из ряда вон.

Правда, почти все необычные квесты меметичны и пародийны, что наводит на мысль о творческой усталости разработчиков. В Ульдуме мы играем войсками дружественных котокентавров в мини-RTS, а через десять минут настает черед Katamari – большой огненный шарик катается по пустыне, наматывая на себя злых-плохих гномов. Это после того, как мы в буквальном смысле хакнули мэйнфрейм – топором (старшеклассники с пятеркой по-английскому ликуют!). Ах да, еще нужно показывать гномам голографическое порно – geek porn вперемешку с танцующими дренайками.

Еще один признак творческого опустошения – повторение за WotLK. Фракция элементалей – новые Сыны Ходира, дракон, которого мой магалхимик сможет сделать, – новый мотоцикл, эпический money sink. Поэтому мысли о том, что вершина достигнута, не отпускают. Ну не может же Blizzard взбираться все выше и выше бесконечно. Видятся грядущие упадочные аддоны, отток игроков, неизбежный переход на free 2 play и панды как играбельная раса. Впрочем, это все-таки паранойя – Cataclysm продается даже лучше WotLK, а новые инстансы отменные.

К примеру, исключительно методом tank'n'spank пройти новые локации не получится. Впрочем, на обычной сложности тоже нужно периодически лезть в ямы со змеями, чтобы повернуть рубильники и отключить на одном из боссов защитное поле. Таким образом, контент Cataclysm способен отвлечь от тревожных мыслей о будущем; а Blizzard придумает, как выкрутиться и прыгнуть выше головы в следующий раз. На то она и Blizzard. ■

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

BIOSHOCK

ЗА ИДЕЮ

Если вы скажете, что эта история не о страхе, – вы ничего не понимаете в компьютерных играх. Строго говоря, если вы так скажете, вы вообще не понимаете, как устроен человеческий мозг и что заставляет всех нас каждый день вставать, когда нам не хочется, идти туда, куда нам не хочется, и много часов подряд делать то, что нам не хочется. BioShock – это живой, воплощенный страх. Где-то потому, что говорит правду, где-то – потому что недоговаривает, но намекает столь прозрачно, что лучше бы уж сказал прямым текстом. Последний настоящий story-driven шутер, философ с ножом в кармане, интеллигентная сволочь, которая сведет вас с ума. О, эта история о страхе. В конце концов, что, если не страх, заставляет нас думать?

ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Irrational Games, 2K Marin
ДАТА ВЫХОДА: 21 августа 2007
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ: 9,5/10

ИЗ РОССИИ С ЛЮБОВЬЮ

Кен Левин, один из немногих оставшихся в строю компьютерных гениев-одиночек, создал подводный мир Восторга под впечатлением книг Айн Рэнд, урожденной Алисы Зиновьевны Розенбаум. Будущий кумир хипстеров, Алиса Зиновьевна родилась снежным январем 1905 года в Санкт-Петербурге; после революции достаточно зажиточную семью лишили имущества, и она была вынуждена перебраться в Крым. Тем не менее, в 1921 году Алиса Розенбаум поступает в Петроградский университет, а в 1925 получает разрешение на учебную поездку в США – где и остается, чтобы спустя шесть лет получить американское гражданство. Сложно представить, что творилось в эти годы в голове писательницы, но безумная смесь из идей Ницше, антикоммунизма, либертианства и «неограниченного капитализма» вылилась в ее opus magnum, программный роман «Атлант расправил плечи». В книге красочно описывается будущее, власть в котором принадлежит диктаторам-социалистам, а свободная экономика практически полностью уничтожена. Личное подчинено общему, индивидуальность и творчество объявлены вне закона. Спасти человечество может только кучка пассионариев, которые намерены противостоять новой морали, новому злу, – такова общая канва романа, представляющего собой, по сути, философский манифест, провозглашающий личность главной ценностью нового времени.

Так вот, Кен Левин взял эту красивую, умную сказку и превратил ее в кошмар. Хорошо, сказал он; допустим, кто-то решил воплотить светлые идеи Рэнд в жизнь. Этот кто-то, достаточно богатый и облеченный властью, построил целый город, полностью автономный, на морском дне – и собрал в нем лучшие умы, самые ценные мыслящие кадры совре-

менности. Он полностью освободил их от цензуры, необходимости оглядываться на мораль, правительство и насущные нужды простого народа. Творите, сказал этот кто-то, делайте то, ради чего вы пришли на этот свет, и пусть ничто вам не мешает! «Восторг» – так он назвал свой город, и хотите знать, что произошло, когда спустя пятнадцать лет туда попадает первый случайный человек? Вы правда хотите знать, что случилось со всеми этими людьми, чей коэффициент интеллекта измеряется минимум парой сотен единиц, запертыми вместе под одной водяной крышей? Вы готовы взглянуть им в лицо?

Само собой, они все сошли с ума и поубивали друг друга – по-другому не могло и быть. BioShock, как бы там ни было, в первую очередь именно шутер, и это дает игре полное право демонстрировать процесс деградации личности короткими, сочными мазками. Бегать, прыгать и стрелять – это, конечно, хорошо, но в памяти почему-то остаются не перестрелки и фокусы с плазмидами, а совсем другое: милая женщина, баюкающая в детской коляске шестизарядный револьвер; обезумевшая семейная парочка, ругающаяся из-за найденного трупа; усталый пластический хирург, склонившийся над операционным столом в бесплодных поисках своего евгенического идеала... Вид «из глаз», бешеный темп развития событий, коридорная структура – все это на руку Левину, который, кажется, выворачивает наизнанку все мировоззренческие принципы. Человек жесток, говорит Кен, но и разум сам по себе жесток не в меньшей степени: собранные в Восторге гении убивают друг друга яростнее и изощренней, чем это делают бандиты в подворотне... о, куда там бандитам до фантазии профессионального интеллигента! Эта игра страшна тем, что не оставляет никакой надежды (как многие художественные произведения начала двадцать первого века) – с медицинской прямотой и жестокостью разработчик называет диагнозы, каждый из которых сам по себе – приговор. Лучшие из лучших, элита, фундамент любого общества с удовольствием лишают себя индивидуальности, нацепив на озлобленные лица карнавальные маски (как если бы это могло снять с них хоть часть ответственности за все происходящее), чтобы драться до последней капли крови за сомнительные материальные ценности. Да, это мы. Да, это каждый из нас. И вы, вот вы, молодой человек в аккуратной металлической оправе, – это и про вас тоже. Не стройте иллюзий, когда появится возможность огреть ближнего куском арматуры, количество высших отметок в дипломе не будет иметь для вас никакого значения.

НУАР-ДЕКО

Самое худшее в BioShock – это, пожалуй, его чрезмерная убедительность. Одна из красивейших игр, когда-либо созданных человеком, сначала заставляет поверить, потом влюбляет в себя, а потом ошарашивает циничным коротким сообщением: «Думай что хочешь, но все всегда заканчивается кровью». Недаром генетические эксперименты тут прячутся за именами Адама и Евы – вся история BioShock основана на теории первобытного греха. Левин взял самую мрачную, самую гнетущую ее трактовку («наша испорченность сильнее нас») и поместил в светлые, наивные, цветущие шестидесятые. Получилось на редкость жутко, и, думается, Айн Рэнд оценила бы плачущий взгляд маленькой девочки, которой не дали воткнуть в мертвое тело здоровенный шприц. Она, возможно, не оценила бы все остальное – атланты тут расправляют плечи лишь затем, чтобы обрушить тяжелые небеса на невинные головы, – но девочка бы ей точно понравилась.

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. **Тридцать ведущих мировых игровых изданий поставили игре оценку от 9,5 до 10 баллов по десятибалльной шкале.**
2. **В официальный саундтрек вошли двадцать три лицензированных композиции, в числе которых песни Билли Холидей, Фрэнка Синатры и «Вальс цветов» Чайковского.**
3. **«Эндрю Райан» – в оригинальной транскрипции анаграмма «Айн Рэнд».**
4. **Еще на стадии предрелизной подготовки стало известно, что по мотивам игры студия Universal собирается снять настоящий блокбастер (в режиссерах ходил Гор Вербински, ответственный за «Пиратов Карибского моря»). Выхода ленты ждем до сих пор.**
5. **Несмотря на общее мнение, что концовок у игры всего лишь две, есть и третья – для того чтобы ее получить, нужно не пожалеть самую первую из встретившихся на пути героя «сестричек».**

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: чрезвычайно убедительно.
Почему страшно: вы готовы согласиться с тем, что любая идея – это проводник смерти?
Для кого страшно: для партийных работников и принципиальных эгоистов.

АНОНС

РС ИГРЫ #03'2011

МАРТОВСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 24 ФЕВРАЛЯ

DEAD SPACE 2

Вы уже посмотрели обзор консольной версии игры в свежем выпуске видеожурнала Level UP. Ну а на страницах журнала мы расскажем вам, какой получилась версия для персонального компьютера.

А также:

– DC Universe Online
– Monday Night Combat
– Magic: The Gathering – Tactics
– Bastion
– The Oddboxx
– Tomb Raider
– Ghostbusters: Sanctum of Slime
– DiRT 3
– Grim Dawn
– Kings and Castles

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/